PC • PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN

84 strony

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

3/97

Cena 3 zł 20 gr

Zasiądź Za Sterami Dwupłatowca

Flying Corpse

Temat Numeru

Mordobicia

Najnowsza Koszykówka

NBA 97

Strategia w Kosmosie

Master Of Orion 2

Porady Do

Heroes of Might & Magic 2

Diablo

oraz inne recenzje

Dragon Lore 2
Lost Vikings 2
Power F1
M.A.X.
Toonstruck
Star General
Settlers 2 - Misje

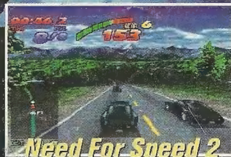
Hity na Konsole

Rage Racer
Tobal No. 1
Sonic 3D

Praca w Toku - czyli na co Warto Czekać!



Soul Blade


Need For Speed 2


7th Legion


Red Baron 2

Realms of the Haunting



Przedwczesna śmierć ojca prowadzi Adama Randalla do wioski Cornish w hrabstwie Helston, do odległego i opuszczonego wiejskiego domu.
Nieświadomie wkracza w samo centrum toczącej się od tysięcy lat walki pomiędzy ciemnością a światłem i znajduje wyjaśnienie dla swoich koszmarnych snów. Jako Adam Randall zostajesz popchnięty w ogromny, skomplikowany, trójwymiarowy świat, z ponad 20 różnymi demonami, 12 rodzajami broni do użycia i ponad 2 godzinami wciągającego materiału filmowego, zawierającego wskazówki i cele gry. W trakcie tej epickiej przygodówki zostaniesz zniewolony przez ponurą posiadłość i wiarę w to, że stary francuski czarownik może naprawdę pogrążyć świat w nowej erze ciemności.

SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS – W-wa, ul. Widok 19; **AMIKOM** – Białystok, ul. Piłsudskiego 38; **ARTICA** – Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45; **CATOM** – 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4; **COMAT** – W-wa, Dw. Centralny paw. 12; **CMR DIGITAL** – W-wa, Al. Jerozolimskie 2; **DMG** – W-wa, Grzybowska 39; **DYNAMIC** – 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejowskiej 16; **MEGAMEX** – Łódź, ul. Piotrkowska 153; **P.H.U. „JANA"** – 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4; **ULISSES** – Kalisz, ul. Śródmiejska 26; **WALDI** – Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57; **MICROFAN** – Olsztyn, pl. Jedności Słowiańskiej 1, D.H. „u Tomka"

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS CG, LICOMP i MIRAGE:

AMI-COM – Gdańsk, ul. Kartuska 245,tel. 058-321044 w.8; **ARTICA** – Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6, tel. 058-470262; **AVAX** – W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65, tel. 022-130926; **BILANG** – Szczecin, Pl. Rodła 8, tel. 091-594042; **CD PROJEKT** – W-wa, ul. Marszałkowska 7/3, tel. 022-250703; **PLAY** – W-wa. D.H. „JUPITER" ul. Towarowa, tel. 022-35 42 65; **DMG** – W-wa, Grzybowska 39, tel. 022-6208299; **MARMET** – Zabrze, ul. Wolności 262, tel. 032-1715611 w. 460; **MIRAGE** – W-wa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-6711555; **STUDIO KOMPUTEROWE** – Wrocław, ul. Klaczki 4/1, tel. 071-252458; **USER** – Kraków, Rzemieślnicza 31, tel. 012-668854





LiCOMP

Dystrybucja: LICOMP Sp. z o. o.
Adres: ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa.
Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68.
Fax: (0-22) 642 27 69.
Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl
www.mirage.com.pl

PROGRAMY PO POLSKU

PC CD ROM

3D ATLAS PL	multimedialny, świata	140.00
AIV NETWORK$	ekonomiczna, hit!	115.00
ABSOLUTE ZERO	strzelanina	90.00
A.D.2044	przygodowa, Win95, 2CD, PL	115.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	45.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	75.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	95.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	170.00
ANVIL OF DAWN	role playing	140.00
ATLAS ŚWIATA	mapy świata	65.00
BIG RED RACING	wyścigi, 3D	90.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	140.00
BROKEN SWORD	przygodowa	140.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	120.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	85.00
CHAOS OVERLORDS	strategia, rpg	120.00
CHRONOMASTER	przygodowa	115.00
COMMAND & CONQUER: RED ALERT		150.00
DEUS	rpg w SVGA po polsku	130.00
DIABLO	strategia, role playing	155.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	35.00
ENCYKLOPEDIA PWN	super hit!	230.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Optimus	165.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Cartall	85.00
ERASER	2CD, filmowa przygoda	150.00
EF 2000 EVOLUTION	EF+TACTCOM	170.00
EVOLUTION	data disk do CIVILIZ. 2	90.00
FIFA 97	najnowsza piłka nożna	140.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przygod.	65.00
FLY AND DRIVE	4 super gry	45.00
FOOTBALL LTD	manager piłkarski	130.00
GRAND PRIX 2	wyścigi Formuła 1	130.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	35.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	NEW	140.00
HIND	symulator śmigłowca	145.00
HISTORIA MIĘDZYWOJENNA	multimed.	85.00
HISTORIA ŚWIATA	multimedia	85.00
INCREDIBLE HULK	przygod.-zręcz.	140.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	sport	85.00
ISHAR TRILOGY	3 części super rpg	85.00
JAK TO DZIAŁA	prawa fizyki	169.00
JET FIGHTER III	super symulacja	140.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręcznościowa	85.00
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	35.00
LEW LEON	bardzo ładna platformowa	95.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	130.00
METAL RAGE	czołg w akcji, 3D	120.00
MOJE PIERWSZE ABC	dla dzieci	85.00
OFFENSIVE	strategiczna, II Wojna	130.00
OLYMPIC GAMES	sportowa Alanta'96.	140.00
OLYMPIC SOCCER	piłka Atlanta'96.	140.00
ORIONBURGER	super przygodówka	140.00
OVER THE REICH	strategia lotnicza	140.00
PIRANHA	kosmiczna strzelanina	85.00
POWER F1	wyścigi formuły 1	140.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit	115.00
PROSTE DROGI	mapa samochodowa	80.00
QUAKE	superhit, strzelanina 3D	160.00
Q RALLY CHAMPIONSHIP	wyścigi 3D	130.00
RAPTOR	super strzelanina	35.00
RAYMAN	rewelacyjna platformówka	85.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygodowa	95.00
ROAD RASH	wyścigi motocyklowe	140.00
SABRE TEAM	komandosi, strategia	35.00
SCOTTISH OPEN	virtualny golf	[illegible]
SCREEMER 2	rajd samochodowy	140.00
SEA LEGENDS	piraci, handel, strat.	140.00
SECRET OF MONKEY ISLAND	przyg.	35.00
SETTLERS 2	strategia	135.00
SHELLSHOCK	walki czołgiem	90.00
SILENT STEEL	4CD, przygodowa	150.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CIT	każda po	45.00
SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN		135.00
SMOCZE HISTORIE	przygod. po polsku	85.00
SMURFY	multimedia po polsku, HIT	110.00
STRIP POKER PRO	animowany od 18	110.00
SUPER EF 2000	symulacja Win 95	180.00
TEMPEST 2000	super strzelanina	90.00
TFX	symulator lotniczy, super cena!	110.00
THUNDERHAWK 2	strzelanina, symul.	95.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	przyg.	130.00
TACTCOM	dodatki do EF2000	70.00
THIRD REICH	strategiczna, klasyka	140.00
TOMB RAIDER	przygodowo-zręczn.	140.00
TOONSTRACK	przygodowa	140.00
TOTAL MANIA	strategia, zręczn.	130.00
TOUCHE	przyg. muszkieterów, polska	110.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	140.00
UNIVERSE	przygodowa	35.00
WARCRAFT 2 - EXTRA PACK	strategia	180.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC		75.00
WETLANDS	super strzelanina	80.00
WITCHAVEN	doom fantasy	75.00
WITCHAVEN 2	3D, akcja	85.00
WOODEN SHIPS & IRON MEN	strat.	140.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manga	120.00
WORMS	rewelacyjna strategia	120.00
WORMS REINFORCEMENTS	data dysk	[illegible]
WORMS UNITED	najnowsza wersja	140.00

Przedstawiliśmy Państwu zaledwie fragment naszej oferty, jeżeli chcielliby Państwo zamówić dowolny inny program, proszę zadzwonić (22) 671 7777.
Jeżeli przyślą nam Państwo zaadresowaną do Siebie kopertą, otrzymają Państwo bezpłatnie zamówiony katalog.
Zapraszamy do naszego sklepu firmowego, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres.

TOUCHE



"Francja w niespokojnym XVI wieku. Kraj od wielu lat jest areną walk, zapoczątkowanych przez ekstremistów, którzy powstali przeciwko królowi Karolowi IX i jego matce, Katarzynie de Medici. Wkrocz w erę śmiesznych koszul, dużych kapeluszy i wymyślnych spodni ... Setki postaci, z którymi bohater może porozmawiać, udać się na zakupy, sprzeczać, współpracować czy pojedynkować. Nietypowa gra przygodowa z nietypowym poczuciem humoru."

SMURFY



"Otóż wyobraź sobie , że wszystkie Smurfy mówią głosem, do którego przyzwyczajeni jesteśmy z dobranocki ... Słowem - pełny profesjonalizm. SMURFOTELETRANSPORTER jest najlepszą w pełni spolszczoną multimedialną grą dla dzieci i na pewno będzie doskonałym prezentem ...
Polecam ją wszystkim, mając świadomość, że najmłodsze pokolenie dozna z pewnością większej satysfakcji, niż dorośli. Chociaż ..."

ŚGK 12/96

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

"Tajemniczy świat fantasy znów zagości w naszych domach. ... Gra tak piękna i prosta, jeżeli chodzi o mechanizm rozgrywki, musiała doczekać się jeszcze jednego uzupełnienia ... świetny edytor umożliwiający stworzenie niebanalnego świata. ... Każdy znajdzie tu coś dla siebie. HIROSI to gra, która zaspokoi nie tylko wielbicieli fantasy, ale przyciągnie wszystkich prostotą obsługi, niebanalnymi rozwiązaniami ... czy emocjami podczas walki."

SS 2/97

SMOCZE HISTORIE



"Każdy z nas chciał kiedyś znaleźć się w bajkowej krainie. Oto pojawiła się okazja, SMOCZE HISTORIE przenoszą nas w baśniowy świat, pełen przedziwnych stworów, które jednak zachowują się wyjątkowo rozsądnie: ... Znajdziemy tu kilobajty żartów, wiców i dowcipów, ponad 20 niezwykłych kreatur, 15 różnych podkładów muzycznych, ponad 2800 fraz znakomicie przeczytanych przez gwiazdy naszej rockowej estrady."

DEUS

"... jest to pierwszy zachodni rolplej w naszym ojczystym języku. W dodatku spolszczenie nie dotyczy tylko napisów, ale także ścieżki dźwiękowej. ... całość prezentuje się naprawdę profesjonalnie. W sumie polecam DEUSA z czystym sumieniem. Gra wciąga jak wentylator, a to najważniejsza zaleta każdej dobrej gry."

ŚGK 1/97

Sklep firmowy:
MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 77777, fax 671 7622
zapraszamy od 10.00 do 18.00

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		995.00
DODATKOWY KONTROLER		115.00
MEMORY CARD	do zapisu wyników	99.00
PISTOLET "PREDATOR"	do strzelanin	165.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	strzelanina 3D	199.00
ADIDAS POWER SOCCER	piłka nożna	189.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	155.00
ANDRETTI RACING	auto wyścigi	209.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	179.00
COOL BOARDERS	snowboard	219.00
CRASH BANDICOOT	PSX numer 1 hit	199.00
DESTRUCTION DERBY 2	wyścigi	219.00
DIE HARD TRILOGY	strzelanina	209.00
FIFA '97	piłka nożna	199.00
FIRESTORM	symulator helikoptera	179.00
FORMULA 1	wyścigi Formuły 1	199.00
LOADED	super strzelanina	189.00
LOMAX	przygodowo-zręczn.	209.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	walki	219.00
NBA LIVE'97	koszykówka 3D	219.00
OLYMPIC GAMES	Atlanta'96	189.00
OLYMPIC SOCCER	super piłka nożna	189.00
PANDEMONIUM	zręczn.-przygodowa	219.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	149.00
RACING SKIES	symulator samolotów	179.00
RIDGE RACER REVOLUTION	wyścigi	209.00
SHELLSHOCK	symulator czołgu	189.00
SOVIET STRIKE	helikopter, zręczn.	219.00
STRIKER '96	piłka nożna	149.00
TOBAL NO 1	walki 3D na arenie	219.00
TOMB RAIDER	przygodowy super HIT	209.00
WIPEOUT 2097	super strzelanina	209.00
X2	kosmiczna super strzelanina	219.00

SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		1050.00
KONSOLA+KONTROLER+1 GRA		1250.00
DODATKOWY KONTROLER ECLIPSE		99.00
ECLIPSE STICK	joystick	145.00
PISTOLET PREDATOR		165.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	przygod.-zręczn.	215.00
BLAM! MACHINEHEAD	super strzel.	195.00
BREAK POINT	trójwymiarowy tenis	195.00
COMMAND & CONQUER	strategia, hit!	229.00
DAYTONA USA CHAMPION.	wyścigi	219.00
EARTHWORM JIM 2	super platform.	219.00
EXHUMED	zręcznościowo-przygod.	209.00
F-1 CHALLENGE	wyścigi Formuły 1	209.00
FIGHTING VIPERS	super bijatyka 3D	209.00
IMPACT RACING	auto ze strzelaniem	219.00
NBA JAM EXTREME	koszykówka	209.00
NIGHTS	przebój z kontrolerem 3D	329.00
PANZER DRAGON ZWEI	strzelanina	219.00
SHELLSHOCK	czołg, strzelanina	189.00
SEGA RALLY	wyścigi samochodowe	219.00
SHINOBI X	walki ninja	189.00
STREET FIGHTER THE MOVIE	bijatyka	179.00
TOMB RAIDER	super przebój, no 1	219.00
TOSHINDEN URA	walki 3D z PSX'a	219.00
TRUE PINBALL	flipper 3D	189.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	209.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	walki	215.00
VIRTUA COP 2	strzelanina wirtualna	229.00
VIRTUA FIGHTER	bijatyka, 3D	119.00
VIRTUA FIGHTER 2	super bijatyka 3D	219.00
VIRTUAL ON	automatowa gra z Jponii	229.00
WORLD WIDE SOCCER '97	piłka nożna	209.00
WORMS	komputerowy przebój	209.00

GAMEBOY

KONSOLA	ręczna konsola do gier	[illegible]
KONSOLA wer. SPECJAL	kolorowa	220.00
KONSOLA wer. POCKET	mniejsza	255.00
ADVENTURES OF LOLO	przygodowa	80.00
ALLADYN	platformowa, Disney	120.00
ALLEYWAY	zręcznościowa	60.00
ASTERIX & OBELIX	platformowa	130.00
DONKEY KONG LAND	zręcznościowa	104.00
DOUBLE DRAGON	bijatyka	79.00
INDIANA JONES	przygodowo-platform.	93.00
JUNGLE BOOK	przygodowa	120.00
LION KING	platformowa, Disney	130.00
MICKEY DANGEROUS	zręcznościowa	100.00
PREHISTORIK	gra platformowa	90.00
SMURFY	super zręcznościowa	125.00
SUPER MARIO LAND 2	platformowa	95.00
TENNIS	sportowa symulacja	50.00

JAGUAR

NAPED CD-ROM + 4 CD ROM-y		[illegible]
ATARI CARTS	wyścigi gokartów	115.00
BATTLEMORPH - CD	strzelanina	180.00
FEVER PITCH SOCCER	piłka nożna	115.00
HIGHLANDER - CD	zręczn.-przyg.	180.00
KASUMI NINJA	super bijatyka	100.00
MISSLE COMMAND 3D	strzelanina	115.00
MYST - CD	przygodowa, hit !	180.00
NBA JAM T.E.	super koszykówka	150.00
POWER DRIVE RALLY	auto wyścigi	180.00
SUPER BURNOUT	wyścigi motorów	100.00
SUPERCROSS 3D	wyścigi enduro	115.00

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY

Nie chcę zapeszać, ale ten numer „Gier Komputerowych" zrywa z dotychczasową, niechlubną tradycją naszego czasopisma, a mianowicie nieterminowością. Od tej pory każdy kolejny numer naszego pisma będzie ukazywał się na początku każdego miesiąca, a nawet odrobinę wcześniej.

Zmieniła się objętość „GK", co jest bezpośrednią reakcją na wyraźne żądania ze strony naszych Czytelników. Ta operacja nie mogła odbyć się oczywiście bez korekty cenowej pisma, ale mimo to, w dalszym ciągu jesteśmy najtańszym w Polsce magazynem o grach komputerowych!

Zmieniamy systematycznie oprawę graficzną, z numeru na numer wprowadzając pewne innowacje. To samo dotyczy układu pisma. W poprzednim numerze nie było już działu „Gry Konsolowe", a teraz pożegnaliśmy działy „Doom-mania" i „Strefa Śmierci". Oczywiście ta tematyka NIE zniknie z naszych łamów, po prostu zrezygnowaliśmy ze stałych rubryk, w których co miesiąc – nieraz na siłę – trzeba było coś napisać, mimo że akurat na rynku nie ukazała się żadna gra ze wspomnianych gatunków. W zamian proponujemy tematy przewodnie każdego numeru – w tym akurat „mordobicia" – co pozwoli nam szybko i dużo pisać o tematach najbardziej aktualnych i wywołujących duże emocje.

Pozostaje natomiast rubryka „Porady", gdzie oprócz typowych solucji do przygodówek, tradycyjnych tipsów i podpowiedzi, dojdą jeszcze ciosy i porady mistrzów od nawalanek.

Uff, sporo tego, ale pamiętajcie, że robimy to wszystko z myślą o Was, by nasze pismo było coraz lepsze i abyście chętniej po nie sięgali.

Decyzję o zamieszczaniu plakatów i mangi zostawiamy sobie jeszcze pod rozwagę, bo liczby zwolenników i przeciwników wprowadzenia na stałe tych pozycji, są mniej więcej równe.

Marek Suchocki

Spis Treści

Nowości

W Toku

Recenzje

Porady

Działy

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 3/96 (32)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (III kwartał '97)
Należność (2 x 3.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1997 r.)

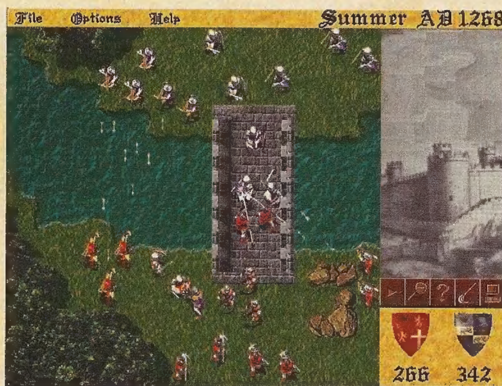
nowości

Na coraz dłuższe marcowe dni, polecamy kilka gier, które właśnie powinny znaleźć się na półkach w Waszych sklepach. Przede wszystkim mamy tu na myśli: „Theme Hospital", „Lords of the Realms 2" i „Battlecruiser 3000".

Lords of the Realms 2

Sierra ● PC

Sporo już czasu upłynęło od pojawienia się pierwszej części gry „Lords Of The Realms". Była to jedna z ciekawszych gier strategicznych, której akcja rozgrywała się w średniowiecznej Europie. Jedną z wielu zalet ówczesnego programu, był fakt, iż można było robić rzeczy, niespotykane nigdy przedtem w innych grach. Najprostszym przykładem może tu być oblężenie zamczyska. Dziś w momencie premiery gry „Lords Of The Realms II" wszystkie gwiazdy na ziemi i niebie mówią, że będzie to jeszcze lepsza pozycja od swojej prekursorki. Modyfikacji uległa przede wszystkim grafika, teraz mamy widok trójwymiarowy, dobrze znany choćby z „Civilizacji II". Do innych zmian należą także uproszczenie obsługi programu, poprawienie inteligencji komputerowego przeciwnika, oraz możliwość przejścia do okna bitwy. Polega to na tym, że decydując się na potyczkę możemy przeprowadzić rozgrywkę tak, jak ma to miejsce w wielu innych grach strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym np. w „Warcrafcie".



„LOTR II" zawiera mnóstwo opcji i możliwości rozbudowy własnego państwa. Gra nie jest łatwa, ciągle ktoś nam przeszkadza w dążeniu do korony królewskiej, jednak przynosi wiele radości. Mając sposobność budowy zamków i dowolnego ich modyfikowania, możemy zasiąść wygodnie i poczuć się prawdziwymi panami włości. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Już jest**

Battlecruiser 3000

GAMETEK ● PC

Oto niebawem światło dzienne ujrzy ciekawa symulacja kosmiczna z możliwością strategicznego prowadzenia eksploracji i podboju nieznanych obszarów. Jak główny bohater wcielamy się w komandora potężnego Battlecruisera, po części statku bojowego i kolonizacyjnego. Oprócz walki z obcymi rasami będziemy musieli dokonywać spotkań na szczeblu dyplomatycznym, często zaś handel będzie jedyna możliwością dogadania się. A wszystko to po to, by odkryć jak najwięcej i by być pierwszym, który tego dokona. W „Battlecruiserze 3000" oprócz wielu interesujących światów, napotkamy liczne niespodzianki – anomalie atmosferyczne, burze, roje meteorytów, pola asteroid, a nawet czarne chmury. Dynamiczny i ciągle ewoluujący się trójwymiarowy wszechświat stoi przed nami otworem, a w nim czeka na nas 13 obcych ras, niekoniecznie systemów zawierających 200 planet. Na pokładzie naszego statku będziemy musieli zarządzać 125 osobowym personelem – inżynierami, pilotami itp. Dana nam będzie także szansa samodzielnego poprowadzenia pojazdu. W grze jedną z głównych opcji jest rozmowa z wieloma postaciami, dlatego dialogi zostały bardzo starannie przygotowane. Pliki z rozmowami zajmują ponad 40 MB, ilość dość znaczna, której często nie dorównują nawet dema. ■





Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Marzec**

Wersal

Cryo ● PC

Gra jest przygodówką o zręcznie uknutej intrydze. Ktoś zakłóca harmonię życia dworskiego i spokój króla. Ktoś, kogo celem jest zniszczenie siedziby władcy. Twoje zadanie polega na zdemaskowaniu i powstrzymaniu tajemniczej osobny. Na swej drodze napotkać możemy przeszło 30 postaci stworzonych z ogromną dbałością o szczegóły i wymodelowanych na podstawie portretów z owego okresu. Gra zachwyca wspaniałą rekonstrukcją pałacu Wersalskiego, z wieloma dziełami sztuki, starymi skryptami, mapami i innymi dokumentami. Najciekawszą zaletą „Wersalu" jest to, iż gra została spolszczona, jednak tylko w pewnym stopniu. Zachowano oryginalny podkład dźwiękowy, natomiast napisy są po polsku. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Już jest**

Warcraft 2 Mission Disk

Blizzard ● PC

Wiadomość ta zapewne ucieszy wszystkich fanów strategii fantasy spod znaku „Warcrafta". Niebawem ukaże się dysk z nowymi 70 misjami, w których znów poprowadzimy zastępy ludzi lub orków. Oprócz znacznej liczny zadań, gra oferuje nam kilka możliwości zabawy w trybie multiplayer. Przed komputerami podłączonymi do sieci może zasiąść nawet do ośmiu osób, dwie mogą połączyć się modemem, zaś po kabelku świetnie będą się bawiły trzy osoby. Grafika nie uległa zmianom, nie dodano też żadnych nowych postaci czy budynków. Za kupnem dodatkowych misji przemawia fakt, ze jest to produkt zatwierdzony przez firmę Blizzard – producenta „Warcrafta". Powinien być o wiele lepszej jakości, niż jakieś tam „Tactical Operations" zawierający cokolwiek wątpliwy materiał. ■

Dystrybucja: **CD-Projekt**
Premiera: **Marzec**





C&C Gold

Virgin ● PC

Pisząc ten tekst mam wrażenie, że „Command & Conquer" nigdy nie zniknie z naszych komputerów. Jeszcze nie tak dawno czekaliśmy na „Red Alerta" teraz już są zapowiedzi nowej wersji programu. Oznaczona symbolem Gold pozycja będzie rozszerzoną wersją pierwszego „C&C". Zmiany jakie poczyniono nie są tylko kosmetycznymi. Przede wszystkim opracowano grafikę SVGA, bardziej wyrazistą i realistyczną. Zabawa przez Internet nie będzie już problemem dzięki dołączonym specjalnym opcjom. Zmianie uległ pasek menu, został starannie przygotowany i podobnie jak same budowle wzbogacony kolorami. Całość wygląda lepiej niż to, co widzimy w „Red Alercie". Jako, że gra jest przeznaczona tylko dla Windows 95, zawiera pokaźny pakiet wygaszaczy ekranu, ikon i tapet. Śmiem twierdzić, gra ma szansę osiągnąć sukces, zaś jej polski dystrybutor znów wyprzeda cały nakład. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Kwiecień**

Theme Hospital

Electronic Arts ● PC

Czy pamiętacie grę „Theme Park", która była miłą dla oka strategią o tworzeniu wesołego miasteczka. Przez jakiś czas twórcy tej gry pracowali nad nowymi, ciekawymi pomysłami i tak powstał „Theme Hospital". Tu zostajemy zarządcą szpitala. Na początek dostajemy skromną placówkę, bez reputacji, w której katach kryją się pająki. Tylko od naszej elokwencji i umiejętności zależy, czy staniemy się jednym z najlepiej prosperujących placówek zdrowotnych. Kupowanie sprzętu, zatrudnianie nowego personelu i wiele pomniejszych spraw ciągle będzie nam siedziało na głowie. Bo jak tu normalnie żyć, gdy pacjenci są niezadowoleni, gdyż brakuje im... automatów z napojami. „Theme Hospital" odznacza się miłą i szczegółową grafiką oraz łatwym w obsłudze interfejsem. Jedną z najzabawniejszych rzeczy, występujących w tej grze, jest fakt, iż niektórymi odwiedzającymi najbliższych są dobrze nam znane ludki z „Theme Park" oraz że po szpitalnych korytarzach, jak gdyby nigdy nic, przechadza się pan (lub pani, jak kto woli) z kosą. Patrząc zupełnie z innej perspektywy ma się wrażenie, że nie jesteśmy kierownikiem szpitala, lecz zwyczajnego domu wariatów. ■



Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Kwiecień**

ze świata

● W marcu Psygnosis uderza z doomopodobną grą „Tenka" na PSX. Według producentów program ma mieć niesamowitą grafikę oraz ma wykorzystywać na maksa możliwości PSX-a. Czekamy z niecierpliwością.

● Czas na nową koszykówkę na PSX-a z Konami. „NBA: In the Zone 2" to znakomity sequel z olbrzymią ilością opcji. To ma być pierwszy prawdziwy symulator dla maniaków NBA. Cóż, zobaczymy jak się przyjmie po premierze w marcu.

● Fox Interactive zaprezentował wreszcie długo oczekiwaną grę „Independence Day". W zasadzie jest to strzelaninka rozgrywająca się w powietrzu, w której możemy walczyć z wszędobylskimi obcymi. Gra przygotowana została na PC, Segę i PSX-a. Premiera w marcu.

Longbow: Flash Point Korea

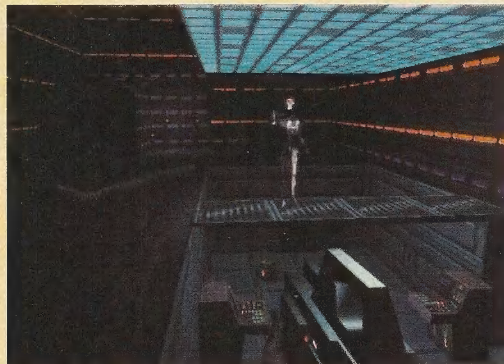
EA • PC

Panuje ostatnio moda na wydawanie wszelkiego typu dysków z misjami do różnych gier. Tak też stało się z „Apache 64", do którego firma Electronic Arts zdecydowała się wydać dysk z misjami w Korei.

Krążek nie jest wypełniony tylko przez nowe kampanie, lecz posiada wiele elementów, których nie sposób by było znaleźć w oryginalnej wersji gry. Dodany został kokpit drugiego pilota, mamy więc możliwość swobodnego przełączania się pomiędzy strzelcem a sterującym, zaś w opcji multiplayer możemy zagrać razem z kumplem przeciw sobie, bądź razem w jednym śmigłowca. Grafika programu została ulepszona, dodano kilka nowych pojazdów i jednostek latających do zniszczenia, zaś ogólna liczba misji oscyluje w granicach 140! Tak więc jest to uczta dla najwybredniejszych. Z innych ciekawych opcji wymienić należy poprawę ścieżki dźwiękowej, sterowności Apacha oraz ogólnie pojętej grywalności. Misje do prostych nie należą, tak więc możemy być pewni długiej i wyczerpującej zabawy. Dla wszystkich, którzy już nie mogą się doczekać większej ilości informacji na ten temat, miła wiadomość. Obszerna recenzja gry znajdzie się już w następnym numerze. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Już jest**





SkyNet's Revenge

VIRGIN • PC

Pojawienie się tej gry będzie o tyle ważne, że jest to pozycja niebanalna i w wielu elementach rewolucyjna. „SkyNet" został przydzielony do gatunku strzelanek trójwymiarowych, gdyż rzeczywiście grafika bodajże po raz pierwszy nie oszukuje gracza, lecz jest naprawdę trójwymiarowa. Poruszając się głównym bohaterem przemierzamy ciekawe i niebezpieczne otoczenie i eliminujemy wszystko, co napotkamy na własnej drodze. Misje nasze zaprowadzą nas do wielu miejsc – budynków, składnicy starych samochodów czy na ulicę. Do naszej dyspozycji mamy uzbrojenie znane już z gry „Future Shock", jednak zostało ono wzbogacone o kilka wartościowych pozycji np. samonaprowadzające się pociski wyposażone w kamery. Wyobraźcie sobie, że za rogiem czai się grupa nieprzyjaciół. Wystarczy w tym momencie wystrzelić pocisk, który sam skręci i wykończy wrogów. Inną ciekawą opcją jest możliwość odcinania głów, które następnie można wykorzystać do różnych celów, chociażby jako piłkę nożną. „SkyNet" oferuje nam długie godziny grania, jednak dla tych, którym to nie wystarczy, przygotowano nowe poziomy, które w każdej chwili można ściągnąć z Internetu. ■

Dystrybucja: **IPS/Licomp**
Premiera: **Marzec**

Banzai Bug

GROLIER • PC



Grolier wkracza dość odważnie ze swoją nową grą akcji, rozgrywającą się w przestworzach, lecz nie takich, o jakich sobie myślicie. Przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy Banzai, młody robaczek, znajduje się w pułapce w ogromnym domu razem ze swymi współziomkami. Okazuje się, że wszyscy są niewolnikami pewnej pani o imieniu Natasha, która jest pająkiem. Dom należy do Exterminatora i jego rodziny, grupy sadystycznych postaci, szczerze nienawidzących wszelkiego typu insektów. Gracz musi ocalić Banzaia i jego kompanów, przeprowadzając ich przez cały, pełen niebezpieczeństw dom. Gra oferuje nam unikalną perspektywę oglądania obrazu oczami robaka. Nie jesteśmy bezbronni, na swej drodze napotkamy sporo różnego typu giwerek i amunicji do nich. Gra ta pełna humoru, z pewnością będzie ciekawą propozycją nie tylko dla najmłodszych. Gdzie indziej bowiem możemy toczyć walkę na stole kuchennym i chować się za kawałkiem żółtego sera? „Banzai Bug" został opracowany pod Windows 95 i będzie wymagał sterowników DirectX. Poza tym do jego poprawnego uruchomienia wystarczy nawet 486 i 8 MB pamięci RAM. ■



Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Marzec**

Crimewave

EIDOS ● PC, SATURN

Oto jedna z najnowszych gier na konsolę Sega Saturn. Jest to połączenie samochodówki i strzelanki, można by rzec coś na kształt „Quarantine". W możliwej przyszłości, miasto Meksyk pogrążone jest w anarchii, Aby zaoszczędzić pieniądze burmistrz miasta „reformuje" policję, oddając ją w ręce narodu. PO ulicach krążą łowcy nagród, zamiast typowych policjantów. W „Crimewave" jesteśmy jednym z takich łowców. Naszym zadaniem jest podróżowanie wcale nieciekim pojazdem i szukanie jakiegoś miejsca buntu. Zagrabione pieniążki wiążą się nierozerwalnie z ukończeniem poszczególnych etapów. Limit to 600 Meksów, jeżeli tyle mamy, to jazda dalej. Gra jest niezwykle dynamiczna, pełna wrogów i bardzo wciągająca. Nasz wóz mam możliwość rozwoju, dzięki korzystaniu z upgradów leżących ty i ówdzie. W sumie wszystkich stref wojny bitwy jest osiem, tyleż też mamy do wyboru pojazdów. Grafika nafaszerowana została dobrze zrobionymi wybuchami, zaś w głowach dudni nam ciągle świetnie dobrana muzyka. Więcej na ten temat, już za miesiąc. ■



Dystrybucja: **Mirage/Bobmark**
Premiera: **Już jest**

Onside Soccer

TELSTAR ● PC

Firmowana przez Petera Schmaichela, najnowsza gra sportowa nie może być niczym innym jak piłką nożną. Przypomnę, że Schmaichel jest bramkarzem reprezentacji Danii, z którą przed pięcioma laty wywalczył Mistrzostwo Europy oraz Manchesteru Utd. z którym znakomicie występuje w rozgrywkach Ligi Mistrzów. „Onside Soccer" oferuje nam, pokaźny wachlarz opcji, począwszy od zwykłej rozgrywki, aż po ligę. Gra jest umiejętnym połączeniem zręcznościówki i managera, co oznacza, że planując skład i kierując ekipę na boisko, nie będziemy się tylko biernie przyglądali. Musimy jeszcze rozegrać mecz, czyli wykazać wyższość w bezpośredniej konfrontacji. Grafika programu jest dobrze wykonana, może nie powala na kolana jak „Fifa 97", jednak może się podobać. Mnogość opcji managerskich przypomina miejscami najlepsze gry tego typu, jednak jak się to sprawdza w praktyce trudno ocenić. Patrząc na nazwisko gracza firmującego tę „Onside Soccer", można przypuszczać, że będzie to dobra gierka. Na ile dobra, przekonacie się już następnym razem z obszernej relacji. ■

Dystrybucja: **Marksoft**
Premiera: **Już jest**



Complete Davis Cup Tennis

TELSTAR ● PC

Oto druga, obok „Onside Soccer", gra sportowa firmy Telstar, która pojawia się w ostatnim czasie. Dobrego tenisa na komputery PC nigdy chyba nie było, dlatego wrodzona ostrożność nakazuje nam sceptycznie spojrzeć i na tę produkcję. Nie dzielmy jednak skóry na niedźwiedziu, tylko przypatrzmy się głównym jej założeniom.

Niewątpliwą zaletą jest fakt, że gra otrzymała licencję Międzynarodowej Federacji Tenisowej. Pozwoli to na zachowanie odpowiedniego poziomu programu. Grafika stworzona techniką „Roto-morphing" pozwala na osiągnięcie obrazu telewizyjnej jakości. Dla większego realizmu dodano komentatora, który informuje nas o stanie rozgrywki i innych elementach. Tłum na trybunach gorąco dopinguje zawodników i nie ma żadnych przejawów szowinizmu. W sumie dysponujemy 48 postaciami i 16 parami deblowymi. Poszczególne postacie różnią się oczywiście umiejętnościami, a występować będą na 4 różnych nawierzchniach kortu — trawiastej, kredowej i dwóch sztucznych. Rozgrywka podzielona została na ligę, turniej, możemy też rozegrać mecz towarzyski. Znany na rynku prasy PC Zone stwierdził, że jest to najbardziej realistyczna symulacja tenisa, jaka kiedykolwiek pojawiła się na PC. Cóż, sami za miesiąc się przekonacie, czy to prawda. ■

Dystrybucja: **Marksoft**
Premiera: **Już jest**



Co nowego u Multistyka



INTERACT ● PC

Na polskim rynku właśnie ukazały się nowy joysticka i pad.

CYCLLONE 3D

Pod tą tajemniczą nazwą kryje się znakomity joystick analogowy. Cechą charakterystyczną jest to, iż posiada 17 przycisków fire, oraz suwaki umożliwiające dowolną jego kalibrację. Wykonany jest estetycznie, drążek świetnie leży w dłoni i nie ma problemów z dostępem do jakichkolwiek klawiszy. Joystick jest w pełni programowany, więc przy pomocy dołączonego softwaru możemy stworzyć sobie naprawdę bardzo poręczne narzędzie. Cyclone posiada funkcję 3D, która uaktywnia się przy podłączeniu pod klawiaturę. Łatwa instalacja i obsługa pod Win95 sprawia, że nie tracimy czasu, tylko od razu przystępujemy do zabawy.

PC POWERPAD PRO

Jest to ciekawie wyglądający pad, którego główną zaletą są niewielkie gabaryty, oraz fakt, iż wspaniale leży w dłoni. Analogowo-cyfrowe urządzenie wyposażone zostało w 6 fireów + jeden automatyczny, funkcję kontroli nawet w ośmiu kierunkach, oraz co najważniejsze w mini drążek, znakomicie ułatwiający zabawę. Pada można używać do wszystkich gier, jednak producent sugeruje, że najlepiej sprawdza się przy wyścigach i bijatykach. ■

ze świata

- **9 stycznia oficjalnie ukazał się „Resident Evil" na Saturna. Natomiast przewidywana premiera drugiej części tej gry została nieco przesunięta. Planowo miała to być wiosna 97, jednak raczej będziemy musieli poczekać do lata.**
- **Psygnosis podpisał umowę z Segą na wydawanie swoich tytułów. Podana została także lista najbliższych pozycji: Demolition Derby XL, Krazy Ivan, Assault Rigs, Sentient, Tenka, G Police.**
- **Nowa forma promocji Saturna. W Stanach cena konsoli wynosi 199 dolarów, a zakupując ją klient dostaje „Virtua Fighter 2", „Virtua Cop" i „Daytona USA".**

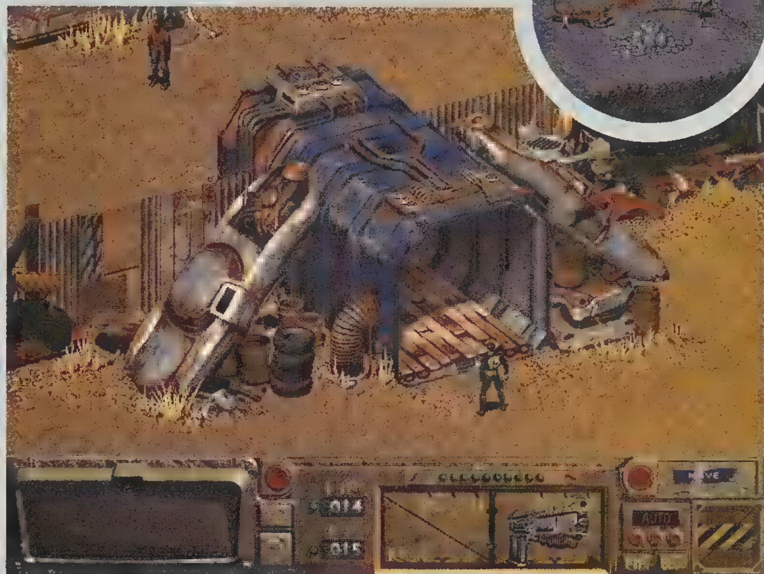
w toku

Po stanowczo zbyt krótkich feriach zimowych zapraszamy Was do lektury gier, które w najbliższym czasie powinny stać się dużymi hitami. Szczególną uwagę zwróćcie na: „NFS 2", „Soul Blade", „7th Legion", „Blood" i „Outlaws".

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Interplay**
Premiera: **Kwiecień**

Fallout

Wyobraźcie sobie nowe pokolenie ludzi, którzy dorastają w świecie zniszczonym wojną nuklearną. Kalifornia – raj naszych czasów – pełna jest zmutowanych zwierząt, zniszczonych miast i pustyń. Niedobitki kryją się w podziemnych schronach, których nigdy nie opuszczają, wybudowanych przez przodków; maszyny zapewniają im wszystko – niemal niezniszczalne maszyny... Niemal niezniszczalne... A co się stanie, kiedy któraś z nich zacznie szwankować? A jeśli będzie to urządzenie do oczyszczania wody? Ktoś musi wyjść, a tym kimś będziesz Ty, mieszkaniec VAULT 13; będziesz musiał/a, przeżyć we wrogim świecie i zdobyć potrzebne do napraw części...



Taka jest historia, jaką opowiadają nam twórcy gry „Fallout – A GURPS Post Nuclear Adventure", autorzy scenariusza z firmy Interplay. W nazwie jest zawarty człon, który powinien zainteresować każdego „rasowego" gracza RPG – GURPS, czyli 'Generic Universal Role-Playing System'! Wielu z nas zapewne słyszało lub nawet grało w „papierowe" gry, oparte na tym systemie (opracowanym w Steve Jackson Games), alternatywnym do najpopularniejszego obecnie, szczególnie w grach komputerowych, Advanced Dungeons & Dragons z TSR. Jeśli nie wiecie o co chodzi, to warto się zainteresować – choćby dzięki tej grze: jest tutaj zastosowany niemalże pełen Zestaw Podstawowy GURPS w poprawionej, trzeciej edycji, ze wszystkimi swymi zaletami.

Postać charakteryzuje się, poza ogólnie znanymi cechami, charakterystycznymi dla tego systemu rzeczami: zaletami i umiejętnościami, na które wydajesz swoje punkty przyznane na początku, przy jej tworzeniu, oraz wady i dziwactwa, których im więcej posiadasz, tym więcej masz punktów do rozdystrybuowania. Dość powiedzieć, że w tym przypadku zalet jest około czterdziestu (i to dość ciekawych – na przykład 'poczucie więzi ze zwierzętami', czy też 'piękny głos'), a wad, około sześćdziesięciu (zabawna jest na przykład seria – obawy: mogą być przed potworami, ciemnością i owadami)! Umiejętności zostały podzielone na dziesięć grup, z których każda może mieć do dwudziestu kilku podumiejętności – na przykład walka ma parametry oddzielne dla posługiwania się pięściami, nożem i pistoletem laserowym, a stosunki międzyludzkie opisuje piętnaście różnych zachowań – od gadulstwa po 'sex appeal'... Najdziwaczniejsze – są, jak sama nazwa wskazuje, dziwactwa – możesz na przykład nie lubić jabłek, wierzyć w globalny spisek lub być miłośnikiem literatury science-fiction.

Do sterowania postacią w grze służy tak zwany Action Cursor – jest to trójkąt z celownikiem, który w każdym z rogów ma ikonę; wybór którejś z nich powoduje, że postać oddziaływuje w jakiś sposób na obiekt widoczny pod kursorem. Oko – powoduje, że widzimy opis, ręka – przenosi obiekt do kieszeni lub używa go; użycie torby powoduje, że na obiekcie widocznym po kursorem używany jest jakiś przedmiot z kieszeni, a usta pozwalają na rozmowę. Bardzo sprytne i wygodne rozwiązanie.

„Fallout" jest grą, w której nie możesz tworzyć drużyny. Cały czas jesteś sam, robisz wszystko, co musisz zrobić. Postać widoczna jest w rzucie izometrycznym (z góry, z ukosa), grafika jest bardzo dokładnie zrobiona w rozdzielczości SVGA. Według materiałów reklamowych, gra ma mieć aż dwieście pięćdziesiąt klatek animacji dla samej postaci, którą się poruszasz! Gra jest pełna krwi i przemocy; pokonanie przeciwnika kończy się często „malowniczymi" plamami na ziemi. Poruszanie odbywa się w czasie rzeczywistym, natomiast walka – w systemie turowym; autorom gry przyświecała idea, żeby spokojnie można było przemyśleć strategię i sposób walki, co nie jest możliwe w grze w czasie rzeczywistym.

Na koniec, czym gra się zadowoli? Zapowiadane są wersje dla Win 95 i DOS. Komputer powinien być wyposażony w procesor 486DX – 75 (preferowane Pentium 90) i 8 MB (16 MB dla Win 95) RAM. ***Witold Stolarski***

I pojawia się gra, na którą warto czekać... aż do kwietnia.

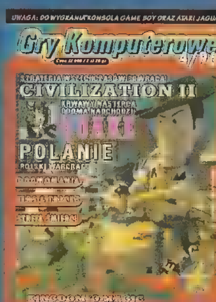
numery archiwalne









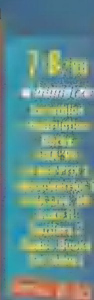








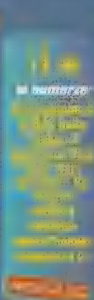


















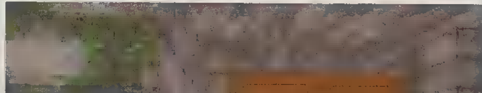


JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) kwotę będącą sumą cen det. zamówionych numerów + koszty przesyłki. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł oprócz 3 numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny det. z okładki. Koszty przesyłki: 0,75 gr. za 1 egz., 1,00 gr. za 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROCZNIKI TANIEJ

Cena jednego rocznika: 10,00 zł + 1,50 zł (koszty). Zamówienia na standardowych blankietach pocztowych na adres redakcji lub przelew na konto bankowe: PKO B.P. XII O/W-wa 10201127-314298-270-1.





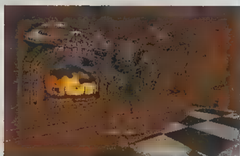
Platforma: **PC**
Wydawca: **Sd Realms**
Producent: **Monolity**
Premiera: **Wiosna**

Blood

„Wiara jest [redacted]" rzekli. „Wiara [redacted] Ci drogę". I ja [redacted] uwierzyłem, ponieważ [redacted] tego. Ale wiarę [redacted] uzasadnić. Nauczyłem się, jak [redacted] robić, ale [redacted] czasu minęło. Prawie nic [redacted] o Nim [redacted] wspominali, ale wiedziałem, że przede [redacted] wiele lekcji i dużo [redacted] upłynie zanim... usłyszą [redacted] imię. [redacted] sobą zabrałem, trochę ciepłych słów i [redacted]dzieję w [redacted] Przyrzekłem strzec swej duszy, by nigdy nie [redacted] się [redacted] usługi [redacted] Cierpliwość się wyczerpała, teraz zacznie się wędrówka przez ścieżkę krwią pokrytą. [redacted] krew za krew i [redacted] się stanie. Poplecznicy Złego zostaną [redacted] z powrotem [redacted] krainy cienia, [redacted] niebytu, którego miejsce pomiędzy światem żywych i zmarłych. Tego właśnie pragnę...



Tak drogi Czytelniku. Skoro podejmujesz to wyzwanie, musisz mu sprostać. Przed Tobą znów niebezpieczna przygoda, lecz zwycięstwo z pewnością wielce uhonorowane będzie. Zapewne wielu z Nas nie sądziło, że gatunek gier doomopodobnych będzie się rozrastał. Po sukcesach „Duke'a" i „Quake'a" nastąpiła posucha, lecz już niedługo rynek zapełnią nowe, rewelacyjne pozycje. W poprzednim numerze GK pisaliśmy o zbliżającym się „Unreal" dziś z radością prezentujemy „Blood", informując jednocześnie, że nie jest to koniec ciekawych zapowiedzi. Fabuła gry pokrótce została przedstawiona. Akcja rozgrywa się w świecie fantasy, mniej więcej takim, jaki był w „Hexenie". Nasza bitwa toczyć się będzie przeciw zombim, duchom nieczystym i innemu tego typu potworom. Poza tym pięty będą Ci obgryzać pełzające wszędzie szczury i pająki. Twoje zadanie nie jest proste. Musisz pokonać Cabala, ale jednocześnie wyplenić jego złe imię z ludzkiej pamięci. W praktyce, należy usunąć wszystko, co napotkasz na swojej drodze. Proste i logiczne. Nawet jeżeli zauważysz dziwnie wyglądające kokony, nie zastanawiaj się długo. Wal w nie czym prędzej, w końcu lepiej nie wiedzieć, co się z nich wykluje. Droga będzie prowadziła przez fortecę, zamki, kopalnie, podziemia. Przygnębiający nastrój będzie się przeplatał z grozą, a wszystko to dzięki zręcznie wykonanym pomieszczeniom i odpowiedniej ścieżce dźwiękowej. Na początku, dysponując tylko śmiesznym zalążkiem broni, Twoja pozycja nie będzie zbyt mocna. Z czasem znajdziesz lepsze narzędzia rzezi i poczujesz się o wiele lepiej. Co powiecie na aerozol w sprayu, który w połączeniu z pochodnią dam coś na kształt miotacza ognia. Ciekawy pomysł, ale skąd w ówczesnych czasach dezodorant? Poza tym w nasze dłonie wpadnie kilka rodzajów broni – shotgun, flara oraz dynamit. Autorzy wspomnieli też coś o możliwości zrobienia laleczki voodoo, jeżeli pozwolą Ci na to umiejętności zdobyte podczas wędrówki.







„Blood" jest grą, po której twórcy wiele sobie obiecują. W zasadzie ma to być odpowiedź na „Quake'a", gdyż 3D Realms zgodnie stwierdził, że akurat „Duke" nie ma szans z nim konkurować. Grafika odznacza się mnogością szczegółów i ciekawą architekturą. Poziomy budowane są na zasadzie „komnata na komnacie", często także przyjdzie przeprawiać nam się przez prawdziwe mosty. Bohater ma możliwość obracania głową, podnoszenia jej, w sumie pełną 360 stopniową swobodę ruchu. Nie zapomniano oczywiście o trybie SVGA, jednak będzie on wymagał bardzo mocnego sprzętu. Oprócz tego, dla wszystkich miłusińskich przygotowano edytor poziomów, pozwalający na tworzenie naprawdę potężnych lokacji, przy czym jest on naprawdę bardzo prosty w obsłudze. Oferuje edycję plansz zarówno w dwóch, jak i trzech wymiarach. Trzeba przyznać, że zapowiedzi „Blood" są niezwykle ciekawe. Szykuje się kolejna konkurencja dla słynnych przebojów, dlatego będziemy mieli ostrą rywalizację. A to cieszy, w końcu będzie w co grać, a programy staną się coraz lepsze.

Eldgar

Trzeba przyznać, że zapowiedzi „Blood" są niezwykle ciekawe. Szykuje [redacted]ię kolejna konkurencja dla słynnych przebojów ...



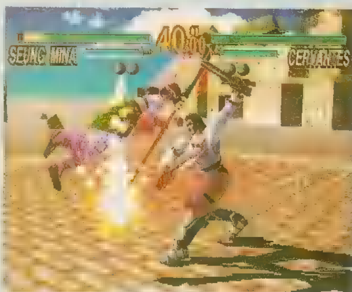
Soul Blade

Platforma: **[redacted]**
Wydawca: **Sony**
Producent: **Namco**
Premiera: **Czerwiec**

„Tekken 2", gdy ukazał się [redacted] ryn-[redacted] gier, zmiażdżył [redacted] wszystkich, ja np. cały [redacted] chodzę jak obłąkany [redacted] pierwszym kontakcie z grą. Jak się jednak okazuje, [redacted] nim świat się nie kończy, gdyż [redacted] zabójcze mordobicie „Soul Blade". Gra, która ostatecznie [redacted] zawładnąć moją psychiką, przemieniając mnie [redacted]niakalnego mordercę.

Miałem możliwość obejrzenia jej sobie w wersji NTSC i, co tu dużo mówić, grafika wprawiła mnie w osłupienie, a muzyka do tej pory dźwięczy mi w uszach. Olbrzymia ilość polygonów, tworzących postać,





prawie całkowicie zaciera efekt kanciastości wojownika. Cała grafika stworzona jest w wysokiej rozdzielczości i wszystko cieniowane jest metodą Gourauda — przykuwa wzrok niczym super panienka. O ile sobie przypominam, jedną z zalet „Toshindena" była możliwość walki różnorakiego rodzaju kijami, włóczniami czy pejczami. Producenci „Soul Blade" również zaopatrzyli każdego zawodnika w charakterystyczną dla niego broń. Zapewniam Was, że postacie sterowane przez komputer robią znakomity użytek z tych śmiercionośnych narzędzi. Jeden delikwent próbuje rozpruć Ci brzuch mieczem lub toporem, a inny jeszcze zaatakuje dwoma, brr..., półtalerzami. Jezu! Ta broń jest wręcz arcyśmiertelna, a koleś władający nią, wygląda niesamowicie. Ma najintensywniejszy makijaż jaki kiedykolwiek widziałem (ale spoko, robi to odpowiednie wrażenie – zapewniam). Pomysłowość autorów sięgnęła nieco dalej i stworzono cztery rodzaje rozgrywki: arcade, time attack, versus survival, team battle (tworzysz z jedenastu zawodników dwa zespoły walczące w turnieju). Nie zapomniano również o laikach, toteż w menu command znajduje się wielce pomocny tryb practice. Pozwala on na szybkie nauczenie się i wyprowadzanie śmiertelnych combosów i speciali. „Soul Blade" rozpoczyna renderowane intro, które ostatecznie przekonało mnie, że pecet to doskonałe urządzenie do zajmowania miejsca w pokoju. Natomiast scenki przerywnikowe wybiły mi z głowy jakiekolwiek chęci na wycieczki do kina. Twórcami gry są goście z NAMCO, firmy, która stworzyła jedne z większych hitów na PSX, np. „Tekken", „Ridge Racer". To również w pewien sposób świadczy o kla-



sie gierki. Cóż, „Tekken 2" rządzi, ale obawiam się, że to już nie potrwa długo – nadchodzi era „Soul Blade". Chociaż kto wie czy przed jej premierą nie ukaże się coś lepszego. Nie zapominajmy, że rynek mordobić jest bardzo prężny, a na konsole ukazuje się najwięcej tego typu gierek.

Kuba

Cóż, „Tekken 2" rządzi, ale obawiam się, że to już nie potrwa długo – nadchodzi era „Soul Blade".

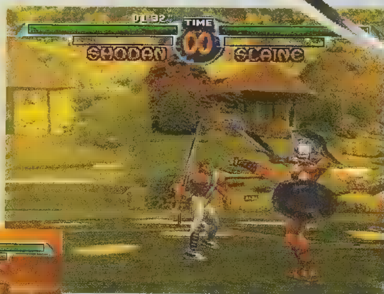
Time Warriors

Platforma: **PC**
Wydawca: **Silmarils**
Producent: **Silmarils**
Premiera: **Kwiecień/Maj**

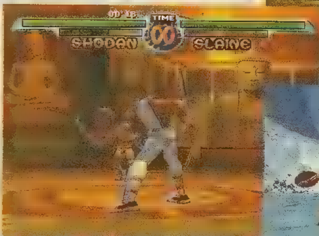
[redacted] kataklizmie roku [redacted] Ziemi nastąpił regres, który cofnął ją [redacted] barbarzyńskich czasów. [redacted] wielu [redacted] wielcy Nieśmier[redacted] Wojownicy powrócili z przeszłości, aby objąć władzę [redacted] światem. Cywilizacja zwycięzcy rozwinie się ponad inne i będzie nimi rządzić [redacted] czasy...

W grze występuje ponad dziesięć postaci (Wojownik Celtycki, Grek, Chiński Mnich, Egipcjanin, Amazonka, Barbarzyńca, Rycerz, Władca Inków, Sułtan, Samuraj, Indianin) plus kilka ukrytych.

Każdy z zawodników to champion jednej z zamieszkujących Ziemię cywilizacji, każdy z nich walczy we własnej scenerii. Oczywiście postacie różnią się między sobą umiejętnościami i bronią, jaką się posługują. Ciekawym elementem jest wzbogacenie wojowników magią, która jak jest pożyteczna, nie muszę chyba wyjaśniać. Liczba ciosów, bloków i uników oscyluje w granicach setki i to w dodatku na jedną osobę! A możliwe jest jeszcze korzystanie z utajnionych combosów i dodatkowych uderzeń. Gra mam możliwość dowolnej regulacji poziomu trudności, opcje automatycznej obrony, 3 kamery przekazujące widok z walki oraz opcje oglądania powtórek z pełnymi statystykami i listą









najlepszych wyników. Grafika jest po prostu rewelacyjna, możliwość przełączania trybów rozdzielczości, a także w pełni teksturowane postaci plus efekty świetlne mają robić niesamowite wrażenie. Opcjonalnie gra korzysta ze sprzętowej akceleracji 3D popularnych kart graficznych, które to dodatkowo sprawią, że ujrzymy cienie i efekty przenikania. Przyznacie chyba, że zapowiedzi tej gierki są doprawdy rewelacyjne. Jedno natomiast nas martwi: kto spamięta całą gamę ciosów i nauczy się ich używać?

Eldgar

Jest to bijatyka 3D, która z pewnością może konkurować z wieloma grami tego typu dostępnymi na konsolach.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Bethesda**
Premiera: **Kwiecień**

X-Car

[redacted] nowej [redacted] wyścigów [redacted] dowych prym wiodą [redacted] tytuły, jak „Need For Speed", „Screamer" i „Sega Rally". [redacted] szturmowy [redacted] przeprowadził „Q [redacted] Rally", niedługo zaś [redacted] czołówki zapuka „X-Car".



Technologia produkcji gier wyścigowych posunęła się tak bardzo, że dziś już nie dziwią nas wiernie odtworzone krajobrazy czy możliwości i zachowanie się pojazdów. „X-Car" także zostaje dopracowany w najdrobniejszych szczegółach, tak aby stał się najlepsza grą tego typu na rynku. Sądząc z wyników, jakie oszacowano na podstawie sprzedaży wyżej wymienionych gier, możemy dojść do prostego wniosku, że wspólna jazda szybkimi pojazdami na ekranie domowego komputera jest jedną z najczęstszych rozrywek. Nowy produkt Bethesdy oferuje nam szansę poprowadzenia kilku naprawdę świetnych samochodów wyścigowych, jak McLaren GT i Ford DB. Jeżeli komuś nie są znajome te nazwy, wyjaśniam że są to markowe bolidy zawodów Indycar. Rozgrywka ma wyglądać bardzo naturalnie. Zarówno prowadzenie 15 dostępnych samochodów przypominających pojazd Batmana, jak i prędkości przez nie osiągane, zostały pieczołowicie odwzorowane tak, byśmy mieli wrażenie uczestnictwa w prawdziwym wyścigu. Autorzy zapewniają, że tym razem uczucie szybkości naprawdę będzie rzeczywiste. No cóż zobaczymy, a raczej poczujemy. Patrząc na załączone screeny trzeba przyznać, że grafika została sprawnie wykonana i – choć są to zdjęcia z roboczej wersji – zauważyć możemy sporo detali, którymi będą się charakteryzowały tory i wszechobecne środowisko. Obraz wyświetlany jest w SVGA w maksymalnej rozdzielczości 640x480. Akcję i dynamikę jazdy urozmaicają kamery niezależnie rozmieszczone na trasie przejazdu. Aby zapewnić długie godziny grania, pomyślano o możliwości wcielenia się w mechanika. Co prawda, nie możemy naprawiać uszkodzonych części, bo takie w tej grze nie występują, jednak mamy wolna rękę co do ustawień przeróżnych składników naszego wozu. Od tego czy dobierzemy właściwe przełożenie skrzyni biegów, ustawienie spoilerów, czy naturalnie dobierzemy właściwe ogumienie, zależeć będzie powodzenie w całym cyklu zawodów. Jest to oczywiście tylko przykład pewnych zastosowań, których w „X-Car" jest bez liku. Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość wybudowania własnych konstrukcji i następnie testowanie ich na czterech różnych torach.

W sumie zwykłych tras mamy kilkanaście, [redacted] panują na nich naturalne warunki pogodowe. Deszcz i mgła mogą być naszym przeciwnikiem, jak i sojusznikiem, zależy oczywiście od punktu widzenia. ***Eldgar***

Akcję i dynamikę jazdy urozmaicają kamery niezależnie rozmieszczone na trasie przejazdu.



Red Baron 2

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Sierra**
Premiera: **Kwiecień**

Był taki czas, kiedy technologia powietrzna była jeszcze w powijkach, zaś w znoju i trwodze rodzili się pierwsi pionierzy niebios. Teraz, dzięki „Red Baron 2", również Ty masz szansę stać się jednym z nich.



Jak już zdążyliście się przekonać tekst ten będzie o nowo powstającym symulatorze, drugiej części słynnego już tytułu, w którym poznawać mogliśmy piękno starych samolotów. Jak na ironię, premiera „Czerwonego Barona 2" odbędzie się w kilka tygodni po ukazaniu się innej gry traktującej o wielopłatowych samolotach „Flying Corps".

Aby zostać prawdziwym asem, będziemy musieli uporać się z kilkoma nieprzyjaciółmi. Najlepiej byłoby jakbyśmy wykazali się taką sprawnością i męstwem, jak słynny Manfred Von Richthofen znany powszechnie jako Red Baron. Jak wieść niesie, zasiadając za sterami swego Fokkera zdołał zestrzelić ponad 80 wrogich samolotów. Poprzeczka została zawieszona wysoko, lecz teraz Twoja kolej...

Nieważne, czy rozpoczniesz rozgrywkę jako Niemiec, Anglik czy Francuz. Eskadra będzie Twym jedynym domem, zaś koledzy po fachu jedyną rodziną. Na razie się rozluźnij i wstąp do mesy, gdzie możesz wysłuchać najświeższych doniesień z frontu. Może nawet otrzymasz list od ukochanej?

Grafika opracowana została przy pomocy technologii 3 Space, która ma zapewnić niepowtarzalny realizm.

Walka w powietrzu odbywać się będzie przeciw 35 rodzajom obcych samolotów. Widok z kokpitu może za każdym razem ulec zmianie. Jeżeli sobie tego życzymy, jest sposobność podziwiania wspaniałej panoramy nieba. Gary Scottlemyer, grafik i dyrektor techniczny „Red Barona 2", proponuje wziąć głęboki wdech, gdyż to, co zobaczymy na naszych komputerach, może przyprawić o zawrót głowy. Mocne słowa, jednak facet chyba zna się na rzeczy. Niech jego rekomendacją będzie fakt, iż pracował już przy tworzeniu „Falcona 3.0 i 4.0" oraz to, że jego ojciec był pilotem Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych. Z dołączonym Generatorem Misji możemy być pewni, że symulator ten na długo przykuje naszą uwagę. Kampanie składają się z wielu misji, w których będziemy musieli patrolować obszerny teren, strzelać do wrogów na ziemi i w powietrzu. Przyjdzie nam także zestrzelić balon i zaatakować Zeppelina, nawet eskortować ważny strategicznie bombowiec.

Grafika w „Red Baron 2" opracowana została przy pomocy technologii 3 Space, która ma zapewnić niepowtarzalny realizm. Poza tym gra ma być realistyczną symulacją życia ekipy pilotów eskadry. Czym się to będzie objawiało, zobaczymy. Jedno zdanie podsumowujące. Jako że gra jest już dość długo oczekiwana, zaś pierwsza część stała się sporym wydarzeniem, mamy materiał na kolejny hit, czym Sierra powinna się raczej cieszyć, gdyż ostatnio nie pokazała nic wielkiego. ***Eldgar***



Comanche 3

Platforma: **PC**
Wydawca: **NovaLogic**
Producent: **NovaLogic**
Premiera: **Kwiecień**

Znajdź, namierz i zniszcz... Oto najnowsza wersja, (podobno) najlepiej sprzedającej się symulacji helikoptera na świecie, znów powraca na nasze komputery.

Podobnie jak w części pierwszej, możemy zasiąść za sterami RAH-66, którego poprowadzimy do wielu ciekawych misji. Naszym nadrzędnym celem będzie zniszczenie kilkudziesięciu celów naziemnych oraz samolotów i helikopterów wroga.

„Comanche 3" powstaje przy pomocy rewelacyjnego systemu Voxel Space 2 – który służy do tworzenia realistycznej grafiki trójwymiarowej. Dzięki temu mamy możliwość przyjrzenia się wspaniałym widokom, co sprawia, że gracz będzie miał wrażenie uczestnictwa w prawdziwych nalotach. Dodatkowo dźwięk Dolby surround sprawi, że realizm zabawy będzie jeszcze większy. Cały czas będziemy słyszeli odgłosy silnika, karabinów maszynowych, rakiet oraz czuli oddech wroga siedzącego nam na plecach.

„Comanche 3" oferuje dynamiczną i urozmaiconą rozgrywkę, ciekawe scenerie, wiele misji rozgrywających się zarówno dniem, jak i nocą, oraz możliwość gry z przyjaciółmi przez sieć i modem. Gra, według oceny twórców, została przygotowana jak najstaranniej, by w pełni dać poczuć jeden z najlepszych helikopterów świata. Możliwe to było dzięki kilku latom doświadczeń i poszukiwań tego, co dla gracza najlepsze. Szczerze przyznam, że zapowiedzi „Comanche 3" przyjmuję nieco z przymrużeniem oka, gdyż pamiętam jeszcze poprzednią wersję gry, która okazała się być nie symulatorem, lecz zwykłą strzelanką. Jak będzie tym razem zobaczymy, a teraz podaję jeszcze kilka faktów, które powinny zainteresować miłośników gatunku.





Gra oferuje dynamiczną i urozmaiconą rozgrywkę, ciekawe scenerie, wiele misji rozgrywających się zarówno dniem, jak i nocą, oraz możliwość gry przez sieć i modem.

W sumie otrzymujemy 30 misji, nafaszerowanych wieloma efektami wizualnymi. Oprócz standardowych zadań będziemy brali udział w kampaniach podczas mgły i innych trudnych warunków atmosferycznych. Nie zabraknie wielu wstawek filmowych, urozmaicających rozgrywkę, oraz tego, że dzięki dwóm poziomom trudności gra stanie się bardziej przyjazna dla mniej doświadczonych graczy.

Jeżeli chodzi o wymagania sprzętowe, to bez Pentium i 16 MB RAM się nie obejdzie, jednak nie jest to wyszukana konfiguracja. Z pewnością trzeba myśleć o dużo lepszym sprzęcie z mocną kartą graficzną. ***Eldgar***

Platforma: **PC**
Wydawca: **Epic MegaGames**
Producent: **Vision Software**
Premiera: **Lato**

7th Legion

Czy myślicie, [redacted] daliśmy już [redacted] spokój z zapowiedziami [redacted] dzących strategii? Skądże, popa- [redacted] tylko, [redacted] następna.

„7th Legion" jest grą tworzoną specjalnie dla systemu Windows 95 przez Vision Software of New Zealand, zaś jej wydawca jest firma Epic MegaGames, ta sama, która wypuściła stworzonego przez Polaków „Fire Fighta".

„Siódmy legion" jest strategią rozgrywającą się w czasie rzeczywistym, umiejętnie połączoną z elementami zręcznościowymi. Mówiąc o niej, nie sposób dokonywać porównań z „Command & Conquer" I rzeczywiście, gra ta posiada sporo charakterystycznych elementów, niejako zapożyczonych z przeboju Westwood.

Interfejs obsługi został tak zaprojektowany, aby w pełni umożliwić graczom swobodną kontrolę nawet nad ogromną armią. Możemy konstruować potężne odziały i uzbrojenie dla nich, śmiercionośne roboty i czołgi które następnie poślemy na wspaniale wyrenderowane



przestrzenie. Ciekawą opcja jest fakt, że żołnierze podczas potyczek nabywają doświadczenia, które ogromnie procentuje w przyszłości. Zwiększa się celność i ogólnie pojęta witalność, czyli sumie otrzymujemy kogoś na kształt Soni z „Red Alerta" – czyli po prostu niesamowitego Rambo.

Gra jest strategią rozgrywającą się w czasie rzeczywistym, umiejętnie połączoną z elementami zręcznościowymi.

Jak prawie każda gra z tego gatunku, „7th Legion" oferuje nam możliwość stawiania nowoczesnych budowli, zdobywania produktów i bogactw, które następnie zostaną odpowiednio spożytkowane. Oczywiście, najważniejszym czynnikiem regulującym nasz rozwój będą pieniążki, których ilość zależy od zbieranych przez nas surowców.

Zupełną nowością jest możliwość zbierania przez nasze jednostki przeróżnych dodatków, broni, pól ochronnych, energii itp. Pomysł na pewno nie nowatorski (podobnie można było czynić np. w „Syndicate") jednak myślę, że okaże się trafny.

Grafika wyświetlana będzie w podwyższonej rozdzielczości, misje (co jest już normą) poprzedzane będą dobrej klasy filmikami. Jako że gra jest pod Windows 95, korzystać będzie z bibliotek DirectX, czyli jej instalacja i konfiguracja nie powinna być kłopotliwa. Szeroka gama opcji gry przez sieć także powinna znaleźć zwolenników, których grono stale się powiększa.

O ile nam wiadomo, tytuł „7th Legion" jest robocza nazwą, jednak zważywszy na okoliczność, że premiera gry jest już dość blisko, nie powinien ulec zmianie. Pozostaje nam więc czekać z przeświadczeniem, że gra stanie się, podobnie jak „C&C", ogromnym hitem.

Eldgar

Platforma: **PC**
Wydawca: **Techland**
Producent: **Techland**
Premiera: **Maj**

Eksterminacja

Być może już [redacted] [redacted] miesięcy [redacted] się [redacted] Polsce nowa, atrakcyjna gra. Będzie [redacted] hybryda [redacted] brej klasy strategii i dynamicznej gry akcji. [redacted] nad nią trwają [redacted] półtora roku, a ich za- [redacted] [redacted] jest [redacted] maj. [redacted] Redakcja otrzymała już fragmenty jej [redacted] wersji. Stąd [redacted] pochodzą publiko- [redacted]

Będzie to coś pośredniego pomiędzy „Warcraftem II" [redacted] „Star Generalem". Zaprezentowana w próbce grafika SVGA dorównuje jakością I czystością konturu klasie tamtych gier [redacted] pod względem koncepcji malarskiej może z nimi współzawodniczyć... Jeśli dodać do tego funkcjonującą bez zarzutu animację, świetne „efekty pirotechniczne" oraz interesującą fabułę I wciągający klimat gry – może ona stać się znaczącą pozycją w swoim gatunku.

Mowa o „Eksterminacji" opracowywanej przez polskiego producenta I wydawcę oprogramowania – firmę Techland. Zespół pracujący nad grą składa się z 15 wysokiej klasy profesjonalistów. Producentem gry jest Paweł Marchewka, dyrektorem produkcji Dawid Fibich współpracujący z Witoldem Gantzke i Mariuszem Czubajem. Grupa ta jest dobrze znana amigowcom, choćby z racji pierwszego amigowego dooma, wydanego również na Zachodzie przez renomowana firmę Black Legend. Gra będzie instalowana zarówno w DOS-ie jak I pod Windows 95. Kilka słów o fabule. W niedalekiej przyszłości ziemię atakują najeźdźcy z kosmosu. Jest to rasa przewyższająca techniką ziemian. Mimo to ludzie odpierają ten atak dzięki najwyższemu poświęceniu i za cenę spustoszenia naszej ziemskiej kolebki. Uratowanie ziemskiej cywilizacji może zapewnić jednak tylko całkowite rozgromienie Obcych w ich gnieździe – osiemnastu planetach w trzech układach gwiezdnych. Plansza „Eksterminacji" jest ogromna i liczyć będzie około 65500 pól (dla przykładu w „Warcraft" maksymalna wynosi 12800 pól). Gra będzie oferować po 40 różnych jednostek bojowych i 30 różnych budowli dla każdej z walczących stron. W grze mocno rozbudowany będzie element rozwoju technicznego. Wraz [redacted] kolejnymi zdobywanymi planetami ziemianom będą wpadały w ręce maszyny obcych. Badając je, jak również opracowując nowe wynalazki będzie można zaprojektować i uzyskać nowe bronie. Gra będzie zawierała ciekawe intro i cały szereg renderowanych animacji.

Reset



Plansza „Eksterminacji" jest ogromna i liczyć będzie około 65500 pól (w „Warcraft" wynosi 12800 pól).



Platforma: **PSX, PC**
Wydawca: **Electronic Arts**
Producent: **Pioneer**
Premiera: **Marzec/Lato**

NFS 2

Po stareńkim „Test Drive" pecetowcy [redacted] dobrego sy[redacted] wyścigów. Wyprodukowany ponad [redacted] „The [redacted] for Speed" zawładnął sercami i umysłami [redacted] – [redacted] prostu stał się symbolem nowej jakości. [redacted] teraz [redacted] byśmy chcieli, żeby [redacted] część tej gierki [redacted] zawiod[redacted] żadnym względem.

Prace nad „NFS2" są już dość zaawansowane. Dobiegają końca prace nad teledyskami dla poszczególnych samochodów. Trudno wymagać, by ich jakość była jeszcze wyższa niż w pierwszej części. Jednak autorzy zapowiedzieli optymalizację kodu, co powinno pozwolić posiadaczowi P75 z CD-ROMx4 na obejrzenie pełnoekranowych filmów z przyzwoitą szybkością. Nie mówiąc



już o PlayStation, gdzie ich jakość będzie dorównywała telewizyjnej. Kolejna sprawa to sam symulator. Grafika, oczywiście w wysokiej rozdzielczości, będzie bardziej kolorowa, a tekstury mają być jeszcze dokładniejsze i ostrzejsze. Ewolucja ma też nastąpić w warstwie muzycznej. Pamiętam, że po iluś tam godzinach grania w „NFS" stwierdziłem, że te ciężkie hardrockowe numery drażnią. Taka sytuacja nie może się powtórzyć w drugiej części. Autorzy uderzyli też w sferę treściową. Symulacja będzie bardziej dokładna. Co to znaczy? To znaczy, że np. kierownica nie będzie się blokować, gdy w momencie skrętu wdepniemy hamulce (jak to było w jedynce). Pozostaje jeszcze kwestia konwersji „Need for Speed 2" na inne platformy sprzętowe. Wiadomo na pewno, że będzie na PSX-a. Natomiast co z Saturnem i Nintendo64, jeszcze nie wiadomo. Mam nadzieję, że

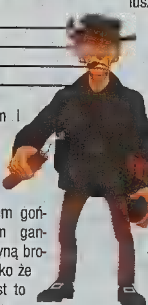


wersja na konsole będzie lepsza niż części pierwszej. Po prostu, jak zobaczyłem „NFS" na PlayStacji i Saturnie, to żal mi duszę ścisnął. Piksele właziły mi w oczy tak mocno, że popękały naczynka krwionośne. Rozdzielczość na konsolach jest żałosna i autentycznie zabawa przypomina wyścig dla wyjątkowo zdesperowanych. Electronic Arts chce wydać „The Need for Speed 2" w marcu, ale jak znam życie, to w dobrym stylu będzie się spóźnić. ***Kuba***

Grafika, oczywiście w wysokiej rozdzielczości, będzie bardziej kolorowa, a tekstury mają być jeszcze dokładniejsze i ostrzejsze. Ewolucja ma też nastąpić w warstwie muzycznej.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Lucas Arts**
Premiera: **Wiosna**

Outlaws



[redacted] tej [redacted] głośno jest już [redacted] dłuż[redacted]. Czy tylko dlatego, że powstaje w [redacted] jednej z najlepszych firm świata?

Odpowiedź nasuwa się zaraz po obejrzeniu screenów i odpaleniu demka. To, że Lucas Arts jest producentem tej pozycji, to dość mocny argument, aby ją kupić, jednak nie jest to jedyny powód. „Outlaws" jest bowiem bardzo ciekawym produktem, którego akcja toczy się na Dzikim Zachodzie. Może się to wydać nieco niesamowite, lecz oto mamy przed sobą połączenie gry przygodowej z klasycznym doomem. Do jej produkcji użyto enginu znanego chociażby z „Dark Forces". Wcielamy się w Jamesa Andersona, któremu uprowadzono córkę, więc kwitnąca w sercu chęć zemsty nakazuje mu wyruszyć w pełen złoczyńców świat. Po wykonaniu określonych zadań uraczeni zostajemy sympatycznymi wstawkami animacyjnymi, jakby żywcem wziętymi z „Full Throttle". Choć grafika nie została stworzona najnowszymi technikami obróbki obrazu — gra bazuje na teksturowanych tłach w formacie plików Pcx, a dźwięk zapisany jest w wav'ach), sprawia bardzo korzystne wrażeniu. Trudno powiedzieć, czym to jest spowodowane, może zwyczajnie mitem krążącym nad wszystkimi produktami LucasArts. Podróżujący po malowniczych krainach Mississippi, główny bohater będzie musiał wykazać się nie lada sprytem i zwinnością. Nie raz przyjdzie mu stanąć w słoneczne południe twarzą w twarz z poszukiwanym listem gończym niebezpiecznym gangsterem, zaś jego jedyną bronią będzie kolt 45. Jako że nie jest to szybkostrzelny karabin maszynowy, będziemy musieli przyzwyczaić się do częstego ładowania magazynku (ach te nieszczęsne sześć naboi). Czasem droga zaprowadzi nas do klasycznego saloonu, gdzie zobaczymy, jak wygląda klasyczna impreza facetów w kapeluszach i usłyszymy charakterystyczne dźwięki westernowego pianina. „Outlaws" jest jedną z pierwszych gier Lucas Arts, która zawiera opcje zabawy przez sieć nawet do 12 osób. Jeden z programistów, Stephen Shaw, mówi: „zawsze chciałem stworzyć grę w klimacie Western. Jestem wielkim fanem filmów Sergio Leone i to on właśnie zaszczepił u mnie miłość do tego gatunku. Konkretną decyzję podjąłem i zabrałem się do pracy po obejrzeniu kolejny już raz filmu „The Good". Gra, oprócz wyżej wymienionych atrakcji, umożliwiać nam będzie o wiele więcej. Na uwagę zasługuje chociażby spora ilość zagadek, bez których rozwiązania dalsza wędrówka nie będzie możliwa oraz sposobność rozbijania wielu przedmiotów, pozornie wyglądających na nie związane z grą. Przykład? Proszę bardzo, chociażby szyby, których niszczenie może okazać się prawdziwą frajdą. ***Eldgar***





Podróżujący po malowniczych krainach Mississippi, główny bohater będzie musiał wykazać się nie lada sprytem i zwinnością.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Australias Microp.**
Premiera: **Wiosna**

Dark Reign

Gry strategiczne, rozgrywające się w [redacted] rzeczywistym, cieszą się niesłabnącą popularnością. [redacted] rzut [redacted] [redacted] kolejną [redacted] typu pozycję, [redacted] [redacted] jakiś [redacted] podbije [redacted].

Gra bez wątpienia podobna jest do „Command & Conquer". Może nie w stu procentach, ale pewne wzorce zapożyczono ze słynnej poprzedniczki. Trudno bowiem w dzisiejszych czasach stworzyć nowatorską pozycję, musimy się więc przyzwyczaić, że kolejne tytuły w pewnym stopniu będą nawiązywały do innych gier z gatunku strategicznego. „Dark Reign" jest dobrze zapowiadającym się programem, z miłą dla oka grafiką i całkiem nieźle opracowaną sztuczną inteligencją. Typowo już, stajemy się posiadaczami garstki zbrojnego oddziału i szczątków bazy, którą należy rozbudować, unowocześnić i obronić przed nieprzyjacielem. W miarę postępu technicznego gama możliwości rozwoju wzrośnie, umożliwiając nam korzystanie z pełnego wachlarza opcji i budowy blisko 30 różnego typu jednostek. W tym miejscu trzeba nadmienić, że armia nasza składa się z pojazdów naziemnych i latających, wieżyczek obronny i zwykłych oddziałów piechoty, będącej powszechnym mięsem armatnim. Ciekawostką jest, że autorom, dzięki zastosowaniu wspaniale rozwiniętej sztucznej inteligencji, udało się stworzyć rzeczy, nie bójmy się tego słowa, dość niebywałe. Otóż istnieje możliwość wydania danej jednostce sześciu różnych rozkazów, [redacted] ona wykona je wszystkie w odpowiedniej kolejności. Jeżeli zapowiedzi te sprawdzą się, to bitwa może nabrać zupełnie nowego wymiaru. Wyobraźmy sobie, że toczymy walkę na trzech różnych frontach. Wydając rozkazy jednej grupie uderzeniowej możemy być pewni, że gdy wypełni swe zadanie pomyślnie, przybędzie do nas z powrotem i wesprze w innym ataku. Ciekawe, ciekawe... A poza tym istnieje jeszcze możliwość korzystania z osiągnięć przeciwnika, przez „podkradanie" mu technologii i nabytego doświadczenia. Rozgrywka, z tego co nas zapewniono, rozgrywać się będzie dynamicznie. Całość mapy będzie musiała być stopniowo „odkrywana", tak jak w „Warcrafcie" i „Dune II", a jednostki wroga będzie przesłaniała „mgła" (Fog Of War), więc ich ruchy będziemy mogli obserwować tylko wtedy, gdy znajdą się one w naszej bezpośredniej bliskości. Mgła jest niewątpliwym atutem, powodującym, że zabawa jest bardziej frapująca i interesująca. Grafika w „Dark Reign" jest bardzo ładna i pełna szczegółów. Tereny są urozmaicone, pełne skał, gór, drzew, elementów jak się okazuje bardzo istotnych. Jednostki mogą bowiem wykorzystywać naturalne wzniesienia, chować się za nimi, co powoduje, że celne trafienie jest mało prawdopodobne. Oprócz tych i wielu innych elementów, autorzy nie zapomnieli o możliwości gry przez sieć do ośmiu osób, bądź przez modem i Internet (odpowiednio dwaj i czterej gracze). Mapy, na których toczy się ogólnoświatowa potyczka, są nieprzyzwoicie duże, więc nie grozi nam krótka zabawa. Jeżeli by się tak stało, to mamy jeszcze w zanadrzu zaawansowany pakiet konstrukcyjny umożliwiający kreowanie własnych map i misji. ***Eldgar***



„Dark Reign" jest dobrze zapowiadającym się programem, z miłą dla oka grafiką i całkiem nieźle opracowaną sztuczną inteligencją.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Bethesda**
Premiera: **Kwiecień**

UEFA

Champions League 1996/97

UEFA Champions League [redacted] kura znosząca złote jajka. [redacted] skrócie można określić [redacted] najbardziej elitarne rozgrywki [redacted] na świecie.

Do tej pory było bardzo wiele gier piłkarskich, np. „Actua Soccer" czy „Fifa 97", niebawem do tego grona dołączy jeszcze jedna gra, „UEFA Champions League 1996/97" wydana przez Philips Media. Będzie to program wydany na specjalnej licencji Europejskiej Federacji Futbolu, która obejmuje m.in. loga drużyn, oryginalne stroje piłkarskie, zdjęcia zawodników, strukturę rozgrywek, a także oryginalną ścieżkę dźwiękową i intro, które jest zawsze emitowane przed meczem w telewizji.

Gra ma korzystać z prawdziwego systemu 3D, na potrzeby którego animację zawodników stworzyli francuscy eksperci. Znaleźli oni na ciele dwóch młodych zawodników profesjonalnej drużyny Sheffield Wednesday 40 punktów, odpowiedzialnych za kontrolę piłki. Animacja ma w pełni oddawać poruszanie się zawodników po boisku od wyrzucania piłki z autu, po wykłócanie się z sędzią. Oprócz niespotykanej dotąd animacji zostanie wykorzystany nowy system telewizyjnej prezentacji meczu, a także opracowano nową technologię Qsound, odpowiedzialną za atmosferę, jaka panuje na trybunach w czasie spotkania.

Z końcową oceną trzeba się wstrzymać do ukazania się pełnej wersji gry, ale jedno można stwierdzić, że UEFA nie zgodziłaby się wydać licencji, gdyby program miał być kiepski.

Na koniec dwie ciekawostki. Pierwsza z nich, to że w grze mamy polski akcent, ponieważ w tej edycji UEFA Champions League brali udział piłkarze Widzewa Łódź, a także w drużynie FC Porto występują dwaj nasi zawodnicy: Andrzej Woźniak i Grzegorz Mielcarski. Druga, to że przy promocji programu będzie pomagał gwiazdor drużyny Chelsea, Gianluca Vialli, który wraz ze swoim poprzednim klubem, Juventusem Turyn, jest zdobywcą głównego trofeum poprzedniej edycji UEFA Champions League. ***Michał***

Gra [redacted] korzystać z prawdziwego systemu 3D, na potrzeby którego animację zawodników stworzyli francuscy eksperci.

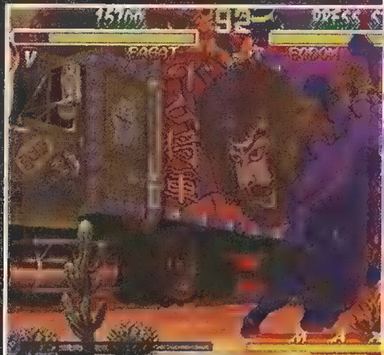
Mordobicia

Ci, co nie lubią bijatyk, niech lepiej nie czytają tego artykułu, bo będę wywyższał ten gatunek ponad wszystko. Moim zadaniem będzie przypomnienie Wam, jak bijatyki rozwijały się od zarania.

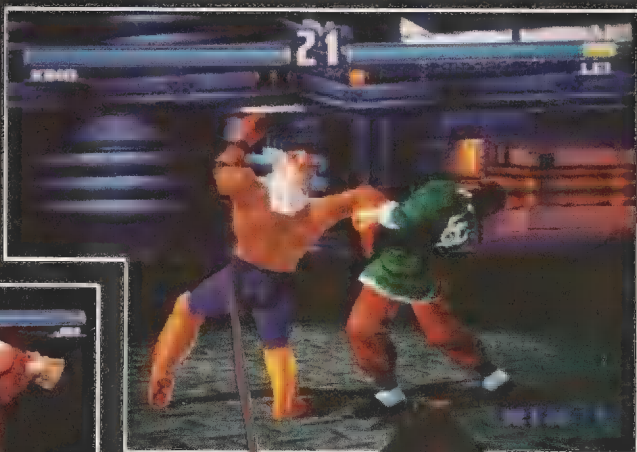
Zaczniemy od 8-bitowców. Któż nie pamięta „Ninja Ina", gdzie wcielaliśmy się w legendarnego wojownika, który walczył z ninją i gnukasem. Potem było „YE-AR Kung Fu", w którym nie bardzo wiedziałem, co trzeba było robić. I wtedy nagle pojawił się „Karateka", który szokował animacją i ilością ciosów. To była jedna z pierwszych gier, przez którą nie mogłem spać. Gdy po pewnym czasie odkleiłem się, znów coś się pojawiło. To było „International Karate". Gra na dwóch graczy znów nie pozwalała mi spać po nocach. Później wyszło „International Karate Plus", gdzie na ekranie walczyło aż trzech wojowników, a tło było animowane. Gra „Iron Fist" była wzorowana na „IK", ale miała lepszy, digitalizowany dźwięk.

Na Commodore 64 wyszedł „Street Fighter". O Boże! Co się działo. Zaczęło się klikanie w jedną alejkę przez okrągły tydzień. Gdy wyszła druga część, to też wymiatała. Można było grać na dwie osoby. Ale jednak „Double Dragon" chyba jeszcze wyżej ustawił poprzeczkę najciekawszych bijatyk. To, co się działo



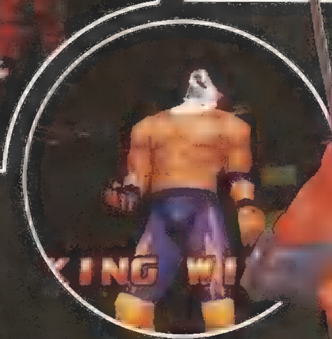






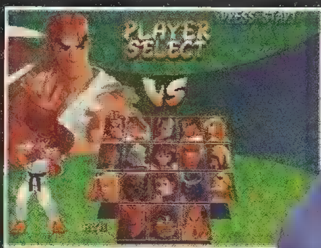
Tekken 3, Namco

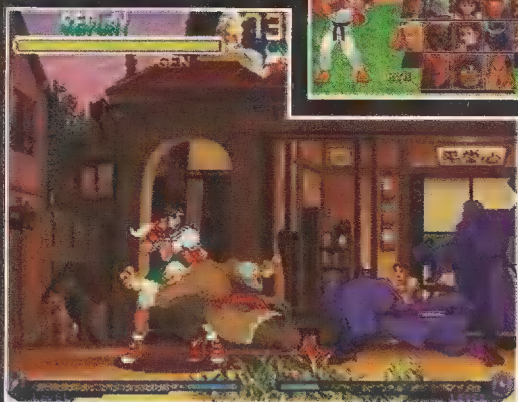




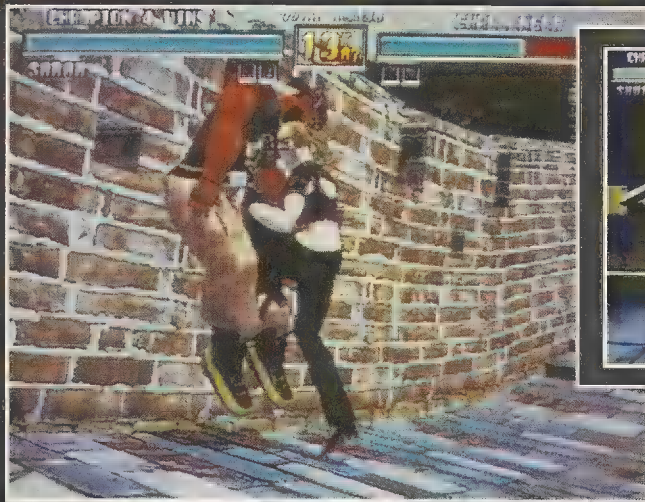
gdy umawiałem się z chłopakami na rundki w tę gierkę, nie da się opisać. Jednak najlepiej wtedy wyglądającą bijatyką był „Pit Fighter". Była to pierwsza gra wykorzystująca digitalizowaną grafikę.

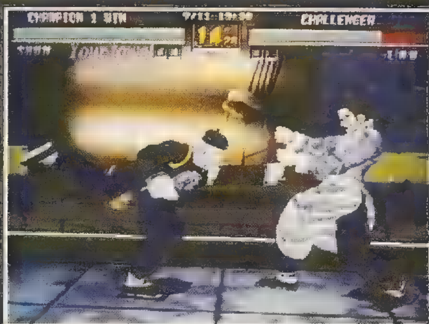
Na bardziej zaawansowane komputery typu Amiga zaczęły się także ukazywać bijatyki. Pojawiła się wtedy pierwsza gra z dużymi postaciami. Był to „Street Fighter II". Animacja i dźwięk wgniatały w fotel. Team 17 wystrzeliła na rynek z tytułem „Body Blows". Miała ona super grafikę i niesamowity dźwięk. Konsola NEO GEO wprowadziła do bijatyk wiele nowego. Gry „Fatal Fury", „King of Fighters", „Art of Fighting" były niesamowite. Od groma postaci i masa ciosów znów nie pozwalała spać. Firmy SEGA i NINTENDO wypuściły wtedy 16-bitowe ▶





SFA2, Capcom





Virtua Fighter 3, Sega

konsole Mega Drive i Super Nintendo. Nintendo wykupiło sobie prawa do „Street Fightera II”, ale Sega dostała nową wersję „Street Fightera II”, a mianowicie „Champion Edition”. Później wychodziły już różne wersje tej gry. „SF II Black Belt Edition” (tylko automaty), „SF II Turbo”, „Super SF II”, „Super SF II Turbo”. „Rise of the Robots”, to była pierwsza gra, która miała renderowane postacie i tła. Gra miała pewną lukę, ale można było grać właściwie tylko jedną postacią, więc kolesie na tym nieźle przejechali. W „Primal Rage” firmy Rage wykorzystano plastelinowe postacie dinozaurów.

Firma ACCLAIM nie wytrzymała nawału bijatyk i wydała „Mortal Kombat”. Druga gra, która wykorzystywała digitalizowane postacie. Multum ciosów i możliwość wykańczania przeciwnika, to było to. Zaczęła się rywalizacja między „SF”, a „MK”. „Mortal” było ...: „MK”, „MK II”, „MK III”, „UMK III” i „MKT”. Najlepszą wersją okazała się jednak „Mortal Kombat Trilogy” na PSX-a. Dostępne są wszystkie postacie, nowe ciosy i fatale. Następną grą tej firmy była „Wrestlemania”, która wykorzystała engine graficzny „Mortal Kombata”. Nowością w grze była możliwość toczenia walki z trzema zawodnikami jednocześnie. I wtedy wszyscy gracze wymiękli, bo na rynek zaczęły wchodzić konsole 32- i 64-bitowe. 3DO, Jaguar, SEGA Saturn, SONY Playstation, Nintendo 64. Na pierwszej z tych konsol ukazały się gry „Shadow Warrior” i „Supreme Warrior”. „Shadow” to był kiepski, ale „Supreme” był całkiem niezły. Na Jaguara wyszły „Kasumi Ninja” i „Ultra Vortek”. „Kasumi” była kozacko krwawa, ale nudna, a „Vortek” właśnie na odwrót. Wraz z wejściem konsol zaczęły się pojawiać mordoklepy trójwymiarowe. Pierwszy był „Virtua Fighter”, ale „Virtua Fighter II” na Saturna zdeklasował konkurencję. Firma AM2 postanowiła wydać jeszcze jedną bijatykę. „Fighting Vipers” to następna trójwymiarowa nawalanka. Wprowadził do bijatyk pojęcie ścian. Można było się od nich odbijać robiąc różne ciosy. Gra „Toh-Shin-Den” na Playstation firmy Takara była jedną z pierwszych trójwymiarowych bijatyk, pozwalającą na poruszanie się w trzecim wymiarze. Uskakiwanie przed ciosami dodawało głębi samej walce. Gigant automatowy, firma Namco, poszła za ciosem i wypuściła na PSX-a „Tekkena”, który ponownie podniósł poprzeczkę. Następna, druga część „Tekkena”, to już legenda. Tyle nowych rzeczy wprowadzili do tego guziorka, że żaden śmiertelnik nie opanuje tej gry do perfekcji. Mój krótki chaotyczny opis tego, co wychodziło na przestrzeni ostatnich lat, jest jeszcze nie wyczerpany, ale nie będę się bardziej rozpisywał. Napiszę o tym, czego można się spodziewać. Więc w Japonii wyszedł już „Toh-Shin-Den 3” firmy Takara, wspaniały „Soul Edge” firmy Namco, lada dzień powinien wyjść na automaty „Street Fighter III” i „Street Fighter EX”. „Street Fighter vs X-Men” to będzie strzał w dziesiątkę. Wyobraźcie sobie Kena lejącego Wolvorina. Na Saturna ma wyjść „Tekken 3” z dodatkową przystawką i „Virtua Fighter 3” też z przystawką. Podkreślam, że wszystkie zapowiedzi, prócz „VF 3”, ukażą się na pewno na SONY Playstation.

Zdanek





FIRMA WYSYŁKOWA

SEND SOFT

ZAPRASZA NA
UDANE

ZAKUPY!

ZADZWOŃ

KAŻDA GRA W ZASIĘGU TWOJEGO TELEFONU

(022) 644 11 80 (022) 669 47 43

PC CD	
C & C RED ALERT	-149,00 ZŁ
DIABLO	-149,00 ZŁ
DISCWORLD 2	-150,00 ZŁ
FIFA '97	-140,00 ZŁ
FLYING CORPS	-149,00 ZŁ
KRAZY IVAN	-133,00 ZŁ
M.A.X.	-149,00 ZŁ
MEGAPAK 5	-135,00 ZŁ
MEGAPAK 6	-149,00 ZŁ
NBA LIVE '97	-140,00 ZŁ
NHL HOCKEY '97	-140,00 ZŁ
PHANTASMAGORIA 2	-165,00 ZŁ
PRIVATEER 2	-155,00 ZŁ
SCREAMER 2	-140,00 ZŁ
TOONSTRACK	-140,00 ZŁ
TUNNEL B1	-148,00 ZŁ
WARCRAFT 2 DEL.	-180,00 ZŁ.

JUŻ WKRÓTCE!!!

HEROES MIGHT & MAGIC II
JET FIGHTER 3
LORDS OF THE REALMS II
NASCAR RACING II

SONY PLAYSTATION	
ALIEN TRILOGY	-195,00 ZŁ
BROKEN SWORD	-195,00 ZŁ
COM. & CONQUER	-200,00 ZŁ
COOLBOARDERS	-195,00 ZŁ
CRASH BANDICOOT	-195,00 ZŁ
DD 2	-195,00 ZŁ
DIE HARD TRILOGY	-195,00 ZŁ
DISRUPTOR	-195,00 ZŁ
JET RIDER	-195,00 ZŁ
FIFA '97	-195,00 ZŁ
FORMULA 1	-195,00 ZŁ
LOADED	-195,00 ZŁ
NHL HOCKEY '97	-195,00 ZŁ
PANDEMONIUM	-195,00 ZŁ
RELOADED	-195,00 ZŁ
RESIDENT EVIL	-195,00 ZŁ
SPACE JAM	-195,00 ZŁ

JUŻ WKRÓTCE!!!

CARNAGE HEART
LEGACY OF KAIN
PORSCHE CHALLENGE
TOTAL NBA '97

SEGA SATURN	
ALIEN TRILOGY	-205,00 ZŁ
BATTLE MONSTER	-179,00 ZŁ
CHAOS CONTROL	-199,00 ZŁ
COM. & CONQUER	-215,00 ZŁ
DAYTONA USA	-165,00 ZŁ
DOOM	-199,00 ZŁ
DRAGON HEART	-199,00 ZŁ
F1 CHALLENGE	-205,00 ZŁ
FIGHTING VIPERS	-209,00 ZŁ
GHAN WAR	-209,00 ZŁ
HIGHWAY 2000	-199,00 ZŁ
LOADED	-219,00 ZŁ
NBA JAM EXTREME	-199,00 ZŁ
NIGHTS	-209,00 ZŁ
PANZER DRAGON 2	-209,00 ZŁ
SEGA RALLY	-209,00 ZŁ
TOMB RIDER	-209,00 ZŁ

JUŻ WKRÓTCE!!!

BUG 2
DIE HARD TRILOGY
FIFA '97
NBA LIVE '97

TO JEST TYLKO FRAGMENT NASZEJ OFERTY

U NAS ZAWSZE OTRZYMASZ FACHOWĄ PORADĘ

- Ceny zawierają koszty wysyłki.
- Przesyłkę otrzymasz najpóźniej w ciągu 5 dni.
- Przy większych zamówieniach możliwość negocjacji cen.
- Zamów ***gratisowy*** katalog!

„Od początków czasu i wszechświata, siły Światła i Ciemności toczyły walkę o władzę. Kiedy pojawił się ród ludzki i on także, choć wbrew własnej woli, stał się częścią tego odwiecznego konfliktu. W jednym ze stuleci, tajemnemu bractwu Horadrim udało się uwięzić trzech największych Władców Zła w Kamieniach Dusz. Po wiekach pokoju znów nadciąga ciemność, gdyż przebudził się i wyrwał ze swego więzienia, najgorszy z demonów: Pan Terroru Diablo..."

Diablo



Fachowcy z firmy Blizzard po raz kolejny stworzyli coś, obok czego żaden miłośnik gier komputerowych nie może przejść obojętnie. Mowa tu oczywiście o grze „Diablo", którą można scharakteryzować jako zręcznościówkę z elementami RPG (akcja ma miejsce w świecie rodem z fantasy i średniowiecza). Nie jest to może nazwa zgrabna, ale oddaje sedno sprawy. Gracz kieruje postacią bohatera, którą może być Wojownik, Łuczniczka lub Mag. Przygodę rozpoczynamy w wiosce, gdzie dowiadujemy się, że pobliski klasztor został opanowany przez siły zła i ciemności. Naszym zadaniem jest spenetrować mroczne podziemia niegdyś świętej budowli i zniszczyć panoszące się tam zastępy potworów oraz opętanego Biskupa Lasarusa i wreszcie pokonać samego Władcę Zła Diablo.

Pole akcji przedstawiono w rzucie izomerycznym, zaś większość czynności wykonujemy za pomocą myszki. Nasz bohater zaopatrzony został w charakterystyki doskonale znane z RPG. Na odpowiednim ekranie umieszczono informacje, w postaci liczby punktów opisujących stan zdrowia, many, złota, doświadczenia, siły, obrony, wiedzy magicznej itp. Oczywiście wartości te ulegają zmianie, w miarę naszych postępów w grze, na skutek używania różnych przedmiotów, eliksirów i pokonywania kolejnych przeciwników. Na innym ekranie możemy wyposażać postać w niezbędne uzbrojenie i akcesoria, tutaj także mamy wgląd do wszystkich posiadanych przedmiotów. Oczywiście nie mogło zabraknąć magii. W czasie gry możemy zdobyć wiedzę o zaklęciach magicznych, jak np. leczenie, ściana ognia, wskrzeszenie i wiele innych, które niejednokrotnie bardzo skutecznie będą nam pomagać w walce. Czary możemy podzielić na trzy kategorie: wyuczone (poznajemy je, czytając księgi magii; używanie ich kosztuje nas określoną ilość many – tym mniej, im wyższy mamy stopień wtajemniczenia), scrolle (nie zużywają many, ale można je rzucić tylko tyle razy, ile mamy sztuk zwojów z danym zaklęciem; po użyciu scrolle znikają) oraz laski magiczne (też nic nie „kosztują", ale mają określoną liczbę „strzałów" i trzeba je naładowywać magiczną energią).

Wędrując po korytarzach, będziemy znajdować różnorodne, bardzo przydatne przedmioty, takie jak broń, eliksiry czy pieniądze oraz zdobywać punkty i wiedzę, dzięki korzystaniu z kapliczek, kotłów czy bibliotek. To, co nam się nie przyda, możemy spieniężyć w wiosce (dostajemy się tam tajnymi przejściami, teleportem albo, jak ktoś się uprze, może na piechotę wracać przez wszystkie poziomy). Tam też możemy zakupić różne artefakty, broń, eliksiry, zaklęcia, zdobyć informacje oraz podreperować zdrowie i uzbrojenie. „Diablo" nie jest typową RPG ze skomplikowanymi zagadkami, interakcją, drużyną itp. Wszystko co należy uczynić w tej grze, to wybić do nogi napotkane na swej drodze kreatury. Jeżeli jednak jakiegoś stwora nie udaje nam się zabić (nasza broń przechodzi przez niego jak przez powietrze), to należy spróbować z nim porozmawiać. W wyniku takiej przyjacielskiej pogawędki możemy coś dostać albo zostać obarczonym wykonaniem jakiegoś zadania (najczęściej należy odszukać określony przedmiot i przynieść go zainteresowanemu, za co zostaniemy odpowiednio wynagrodzeni). Gra chyba najbardziej kojarzy mi się z „Ultimą VIII Pagan" – podobna koncepcja – ale tu umysł został w 90% zastąpiony przez mięśnie. Może jeszcze inaczej: coś jakby „Hexen" w rzucie izomerycznym, bez łamigłówek przełącznikowo-kluczowych, ale za to z niesamowitą, doskonałą grafiką. Właśnie to szalenie dopracowana i robiąca niezapomniane wrażenie grafika (SVGA) jest niezaprzeczalnym atutem gry. Bardzo szczegółowo pokazano przedmioty, rodzaje broni czy elementy ubioru. Zarówno kierowana przez nas postać, jak i różnorakie potwory, poruszają się bardzo naturalnie, jak prawdziwe, żywe istoty – prawie widać ruch mięśni pod skórą! Każdorazowa zmiana w wyglądzie naszego bohatera, np. założenie innej zbroi, tarcza, używanie różnej broni, jest widoczna na postaci poruszającej się po ekranie. I tak, jeżeli damy jej do ręki miecz i tarczę, łuk albo pozostawimy bez broni, będzie to wyraźnie widoczne. Całości dopełniają doskonale zrealizowane, renderowane wstawki (intro!), szkoda, że jest ich tak niewiele. Jedyne zastrzeżenia mam do opcji zoom – w niej grafika wygląda koszmarnie. Opcją tą należy się raczej posługiwać, by dokładniej przyjrzeć się przedmiotom na podłodze, a nie w celu podziwiania szczegółów walki. Kolejnych niezapomnianych wrażeń dostarcza tło dźwiękowe. Muzyka pełna tajemniczości i grozy, trochę melancholii doskonale podkreśla nastrój mrocznych katakumb. Doskonale



To jest gra, którą warto i wręcz należy mieć w domowej kolekcji!







uzupełniają ją odgłosy. Te ryki potworów, niepokojące chroboty i szelesty, kroki, jęk zwalnianej cięciwy czy odgłos miecza, uderzającego o tarczę przeciwnika!!!

Ciekawostką i swojego rodzaju innowacją jest fakt, że w każdej nowej grze od nowa są generowane labirynty podziemnych korytarzy. Tak więc nie można wejść dwa razy do tego samego lochu. Co prawda ta losowość objawia się tylko w innym ustawieniu ścian i przedmiotów w katakumbach, ale i tak jest dobrze. Po skończonej grze możemy przystąpić do kolejnej rozgrywki i to tym samym, już odpowiednio wyszkolonym oraz zaopatrzonym w zdobyte artefakty bohaterem. Dzięki temu wytrwali gracze mogą stworzyć superbohatera, umiejącego perfekcyjnie posługiwać się każdym rodzajem broni, mającego max. charakterystyki, znającego wszystkie możliwe czary itp.

Ale nie ma róży bez kolców i pora napisać o pewnych minusach. Kierowaną przez nas postacią nie można biegać. Bez względu na zagrożenie i rozwój sytuacji, zawsze porusza się ona średnio szybkim, skradającym się krokiem. Brakowało mi także paska energii życiowej atakowanego przeze mnie wroga (chociażby różnych „bossów"). W ten sposób byłoby wiadomo czy używana broń lub czar są odpowiednio skuteczne i jak daleko mamy do zwycięstwa. Bardzo denerwujący jest fakt, że gdy używamy przedmiotów czy jakiegoś ekranu, np. charakterystyk, gra nie „zatrzymuje się", jak to jest przyjęte. Mając zasłonięty widok i zajętą uwagę np. przeglądaniem rzeczy w inventory, możemy nie zauważyć nadciągającego niebezpieczeństwa. Zapis gry jest pojedynczy, tzn. każdy kolejny dokonywany jest na poprzednim. Trochę też nie dopracowano instrukcji. Jeżeli chodzi o otoczkę fabularną, sposób grania i bestiariusz, te rzeczy zostały wykonane znakomicie. Gorzej jest z opisem przedmiotów i czarów, gdyż przedstawiono tylko ich część, a niektóre bardzo powierzchownie. Bardzo pomocne w grze byłaby np. encyklopedia (coś w stylu tej z „Blood & Magic"), do której moglibyśmy w każdej chwili zerknąć i zasięgnąć szczegółowej informacji o interesującej nasz rzeczy, np. słabych punktach przeciwnika, sposobie używania jakiegoś przedmiotu, charakterystyce czaru itp.

Przypadkowo udało mi się odkryć w „Diablo" coś w rodzaju liniowości. Otóż nie starałam się „oczyścić" raz jednego levelu, tylko od razu zeszłam na niższy, gdzie odkryłam czerwony teleport, z którego skorzystałam. Z nowego miejsca teleportowałam się z kolei do wioski, za pomocą posiadanego czaru. Z wioski normalnie zeszłam do podziemi. Po pewnym czasie znów użyłam teleportu, likwidując w ten sposób poprzednie połączenie z miejscem, do którego dostałam się czerwonym teleportem. Kiedy zeszłam na odpowiedni poziom, by znów z niego skorzystać (a była to jedyna możliwość dostania się do nowego miejsca) okazało się, że znikł! Na szczęście miałam plik z wcześniejszym zapisem. Gra zachwyca i ogłusza, ale po n-tym levelu podziemi niektórzy gracze mogą zatęsknić za trochę bardziej urozmaiconym tłem, akcją i zadaniami (przydało by się pewne rozbudowanie fabuły, znane np. z „Ultimy", ale bez zbytniej przesady). Ciekawym pomysłem są różne wyjścia z katakumb: grobowiec, rozpadlina w ziemi, jaskinie. Szkoda, że właśnie teren na powierzchni nie ma większego znaczenia w „Diablo". Gra byłaby jeszcze atrakcyjniejsza, gdybyśmy oprócz podziemi mogli pozwiedzać inne okolice np. las, góry, wioski, może jakieś nietypowe budowle.

„Diablo" oferuje także możliwość gry kilkuosobowej za pośrednictwem sieci, modemu czy kabla, co zdecydowanie uatrakcyjnia rozgrywkę i daje nam nowe możliwości. Udział w zabawie mogą wziąć max 4 osoby – jako drużyna lub wrogowie. Postacie bohaterów dostępne w grze kilkuosobowej mają indywidualne cechy i wygląd (nie ma ich w trybie zwykłym, jednoosobowym). Gracze mogą przesyłać między sobą wiadomości, zaś opcja save jest automatyczna. W momencie uruchamiania programu pojawia się komunikat, że gra wymaga procesora Pentium. Nie należy jednak panikować, jeżeli ma się trochę gorszy sprzęt. Na 486 DX4/100 „Diablo" też chodzi nieźle.

Agnes

wydawca	Zabłąc
producent	Blizzard
data wydania	Już jest
cena	155.00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	P60, SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, Win95

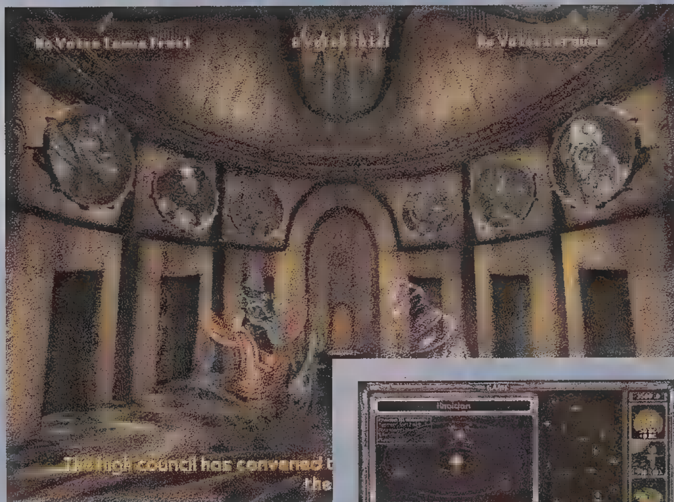
PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi [illegible] wa wymaga 16 MB RAM.

90 PROCENT

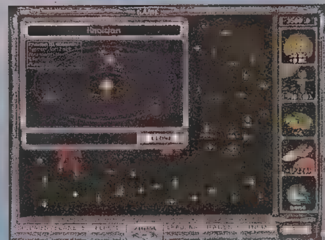
Master Of Orion 2

Czekaliśmy na tę grę długo, a jej premiera opóźniała się. Była zapowiadana jako nowa, kosmiczna „Civilization 2". Obiecywano, że gra „Master Of Orion II – Battle At Antares" będzie nad poprzedniczką górować grafiką, scenariuszem, interfejsem obsługi oraz ścieżką dźwiękową. Zapewniano, że zachowa niepowtarzalną, urokliwą atmosferę tamtej gry. Trzeba przyznać, że większość z tych obietnic została dotrzymana...

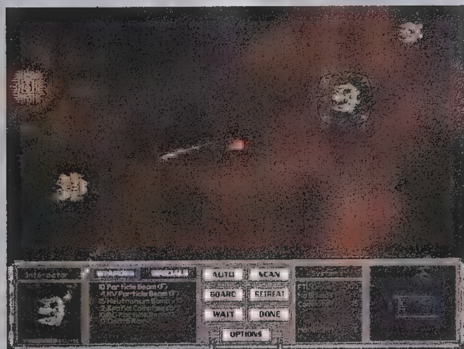


Dla tych wszystkich, którzy nie znają poczciwego, starego hita kosmicznej strategii „Master Of Orion", kilka zdań o tym, czym jest druga edycja gry, zatytułowana „Battle At Antares". Otóż jest to dość wierne przeniesienie koncepcji gry typu „Civilization" z ziemskiej „kołebki" do kosmosu, umieszczenie jej w nadchodzących stuleciach oraz wyposażenie w dekoracje oszołamiającej futurystycznej techniki i kosmicznych technologii. To jednak jeszcze nie wszystko! Ważne, że jest w tej grze to, „co najbardziej lubią tygrysy"! Oczywiście mowa o spotkaniu z Obcymi. Pozaziemskie cywilizacje jednak nie mówią sobie po prostu „dzień dobry" i zazwyczaj nie padają sobie w objęcia. Po krótkim okresie mniej lub bardziej grzecznej współpracy, następuje zderzenie interesów poszczególnych kosmicznych nacji i ich bezlitosna walka o supremację w galaktyce. Zwycięży ten, kto lepiej pokieruje cywilizacją, jej technicznym rozwojem, lepiej ułoży stosunki dyplomatyczne z Obcymi lub potrafi lepiej „dołożyć" Obcym...

Autorzy i programiści „Battle At Antares" kierowali się w swej pracy starą zasadą twierdzącą, że lepsze jest wrogiem dobrego. Zgodnie z tą tezą, przenieśli oni z gry starej do nowej wszystko to, co było w niej dobre. Mimo to nie powstała szablonowa kalka starego „M.O.O.". Stare i dobre elementy uatrakcyjniono, dodano do nich sporo cennych nowości. W kuchni MicroProse powstało smakowite danie i zaraz zaczęto tam mówić, że w grach strategicznych powstała nowa jakość. Kucharze Sida Meiera wiedzą zapewne najlepiej, my jednak zejdźmy na ziemię i powiedzmy, jaka jest „Battle At Antares" naprawdę?



Oto cała prawda – wypróbowane pomysły i założenia gry nabrały nowego, świetniejszego blasku, a jej grafika jest jeszcze ciekawsza i bardziej piękna. Znacznie usprawniono interfejs obsługi gry. Stał się on wygodniejszy w użyciu, czytelniejszy i graficznie ładniejszy. Stara gra „M.O.O." miewała dłużyzny, nowa gra przebiega w dobrym tempie, a wydarzenia gonią za wydarzeniami. Na dobro „Battle At Antares" można również zapisać, że nie ma zbyt wygórowanych wymagań sprzętowych. Na minus gry trzeba niestety odnotować, że nie ma w niej postępu w efektach audio i w tzw. tle muzycznym. Rozpoczynasz grę jako przywódca wybranej przez siebie cywilizacji kosmicznej. Wybór ras jest bardzo bogaty: dwanaście pozaziemskich i gatunek ludzki – jako trzynasty, czyli na dokładkę. Kosmiczne nacje są bardzo zróżnicowane cechami i możliwościami. To co jedni mają w nadmiarze, tego innym wręcz brak. Jeśli to Ci nie wystarcza, możesz samodzielnie skonstruować „cywilizację na życzenie" i wyposażyć ją – dość dowolnie – w odpowiednie parametry. Wiąże się z tym jednak jeden warunek. Spośród pięciu oferowanych poziomów trudności gry, musisz wówczas wybrać co najmniej poziom średni. Samodzielne skonstruowanie cywilizacji oferuje dość cenną opcję. Jest nią możliwość znacznego przyspieszenia rozwoju technologicznego. **_Każda kosmiczna rasa w „Battle At Antares" posiada swą macierzystą planetę. Pełni ona rolę kołebki i bazy produkcyjno-rozwojowej danej cywilizacji._** Przystępujemy z miejsca do urządzania się na planecie-bazie. Zachowanie odpowiednich proporcji pomiędzy produkcją rolną, przemysłową i tempem badań naukowych ma ogromne znaczenie dla powodzenia w grze. Aby nie było zbyt łatwo – proporcje te indywidualnie trzeba dostosowywać do „przyrodzonych" właściwości każdej z nowo kolonizowanych planet. Właściwości te możemy z czasem polepszać, wyposażając planety w biosferę i tym podobne ulepszenia. Eksploracja kosmosu i zakładanie nowych kolonii jest możliwe jedynie przy użyciu odpowiednich statków kosmicznych. Inne rodzaje kosmolotów umożliwiają obronę posiadanych już przez nas kolonii, gdyż kosmiczna konkurencja nie śpi. Kiedy staniemy się wystarczająco silni, nie oprzemy się zapewne przed atakowaniem kosmolotami słabszych od nas zielonych ludzików, gdyż jest to



Nad tą grą nie sposób przejść obojętnie. Jeśli jesteś prawdziwym fanem gier strategicznych, nie możesz w nią nie zagrać.







znakomity sposób powiększania potęgi swojego kosmicznego imperium. Statki trzeba samemu wyprodukować, co zabiera sporo czasu i środków oraz wymaga osiągnięcia odpowiedniego poziomu kosmicznych technologii. Można też je zakupić, pod określonymi w instrukcji warunkami. Wybór i osiąganie nowych technologii oraz budowa nowych obiektów, broni i urządzeń — to w „Battle At Antares" wspaniała zabawa, sama w sobie. Bez żadnej przesady — mnogość i rozmaitość możliwych do osiągnięcia rozwiązań wprost przyprawia o zawrót głowy. Równie dobrą w grze jest opcja walki. Na życzenie — może być to opcja walki taktycznej w kosmosie, kiedy komputer ma niewiele do powiedzenia, ■ bardzo wiele zależy od podejmowanych przez nas decyzji. Istnieje ponadto opcja walki strategicznej. Rozstrzygana jest ona przez komputer, bazujący na analizie porównawczej sił walczących stron. Równie emocjonujące są sekwencje walk obronnych kolonii na posiadanych przez nas globach oraz atakowanie kolonii kosmitów na planetach przeciwnika. Prowadzenie walk nie sprowadza się jedynie do akcji zbrojnych. Mogą i powinny być one wspierane wielowariantową grą dyplomatyczną oraz rozpinaniem w kosmosie misternej siatki wywiadowczo-dywersyjnej. Niezapomniane wrażenie daje starcie z gigantyczną kosmiczną amebą, pod warunkiem, że je przeżyjemy. Mniejsze statki w takim starciu są pozbawione szans i lepiej je wysłać do rozprawy z kosmicznymi węgorzami, smokami lub kryształami.

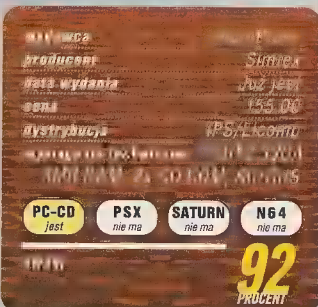
Jeszcze bardziej niebezpiecznymi przeciwnikami są Antarianie. Pojawiają się nieoczekiwanie z innego wymiaru i potrafią znokautować Twoją flotę I zniszczyć Twoje kolonie. Mimo tych przeszkód w „Master Of Orion — Battle At Antares" można wygrać. Zwycięstwo w grze można osiągnąć na trzy sposoby:

1 — budując Dimension Portal I podbijając planetę Antares (wówczas wszystkie pozostałe rasy padną przed Tobą na kolana!),

2 — wykańczając wszystkich pozostałych kosmicznych konkurentów,

3 — będąc wybranym przez pozostałe rasy Przewodniczącym Rady Galaktycznej.

W grze jest dostępna opcja multiplayer poprzez modem, po zero–kablu i w sieci. ***Reset***



Oto pojawiła się, długo oczekiwana przez wszystkich fanów basketu, kolejna koszykówka firmy z Electronic Arts.

NBA Live 97

Nikogo raczej nie zaskoczę stwierdzeniem, że „NBA 97" jest już trzecią z kolei produkcją, zwariowanych na jej punkcie Kanadyjczyków. Nieco to dziwne, gdyż liga w przeważającej większości jest amerykańska, jednak każdemu wolno kochać... Po zaznajomieniu się z programem, muszę stwierdzić, że sprawy mają się coraz lepiej, to znaczy, że tegoroczna edycja zaskakuje nas kolejnymi nowymi pomysłami, wykonaniem i niewątpliwym urokiem.





Zacznijmy od tego, że „NBA 97" nie można traktować jako zwyczajnej gry zręcznościowej. Jest to już, podobnie jak w przypadku „NHL 97" i „FIFA 97", symulator sportowy z prawdziwego zdarzenia. Oprócz standardowych opcji rozgrywki otrzymujemy także niemały wachlarz opcji managerskich, przy czym gra zachowuje bardzo dobrą grywalność. Stwierdzam to z całą stanowczością, gdyż w przypadku ubiegłorocznej „NBA 96" pojawiły się skargi, że może i fajnie wygląda, jednak w toto nie da się grać. Sam spędziłem przy „NBA 96" ponad 70 godzin (jestem na ukończeniu sezonu regularnego) jednak otrzymując nową wersję tej gry, postawiony zostałem przed dylematem: kończyć to, co zacząłem czy od razu przesiąść się na nowe. **Gra oferuje nam o wiele więcej możliwości niż poprzedniczki. Instalacja i obsługa przebiega bezproblemowo. Wygląd wszystkich ekranów i opcji uległ radykalnym zmianom.** Zamiast prostych, choć ładnie wyglądających ekranów, otrzymujemy równie urokliwe, lecz wyglądające na malowane. Standardowo możemy rozegrać jeden mecz towarzyski bądź całą ligę. Jeżeli się komuś śpieszy, to może wybrać rozgrywki posezonowe. Drużyn jest oczywiście 29, plus dwie ekipy All-Stars i cztery do dowolnej edycji. Możemy dokonać wyboru trybu rozgrywki oraz stopnia trudności. Także czas trwania meczu jest możliwy do regulacji. Statystyki zawodników oraz informacje o zespołach zostały wzbogacone o aktualne dane. Składy poszczególnych ekip nie do końca odpowiadają rzeczywistości. Znów brakuje Michaela Jordana, Charlesa Barkleya, a nawet Dominique'a Wilkinsa, który powrócił po rocznej przerwie, spowodowanej występami w Europie. Oczywiście, transfery z początku sezonu także nie zostały uwzględnione, ale przynajmniej zawarto to, co działo się w przerwie wakacyjnej. Ach, warto jeszcze nadmienić, że pojawił się Shaq O'Neal, którego także nie było w poprzedniej edycji. Wspominałem o statystykach zawodników. Aktualizowane są po każdym rozegranym spotkaniu, a mamy do dyspozycji wgląd na liderów całej ligi bądź poszczególnych zawodników. Aktualna pozycja na liście uwzględnia mniej więcej pozycję gracza w lidze. Przykładowo, Dennis Rodman jest najlepiej zbierającym, a pierwsze miejsce wśród strzelców, pod nieobecność Jordana, zajmuje Shaq. Nowością jest fakt, iż przy każdym zawodniku jest ikonka, która pozwala nam na wysłuchanie krótkiej charakterystyki czytanej przez miłą panią. Zupełną nowością jest możliwość edycji własnych zawodników. Polega to na tym, iż mamy do wyboru sześć „ciał" i ponad 200 głów, różniących się m.in. rysami, kolorem włosów, zarostem i wieloma innymi elementami. Oczywiście możemy dobrać odpowiednią pozycję oraz to, czy zawodnik jest prawo- czy leworęczny. Dodatkowo dochodzi jeszcze opcje wyboru uniwersytetu, z którego pochodzimy, numeru na koszulce, drużyny, w której chcemy grać, wzrostu i wagi (podanych w miarach amerykańskich). To tylko część możliwości, ponieważ drugie okno pozwala nam na dowolną konfigurację umiejętności zawodnika. Możemy ustawić w skali do 99 szybkość, witalność, rzut, skok, drybling i wiele innych elementów. Z jednej strony otrzymujemy prawdziwego supermana, z drugiej zaś nie jest to zbyt dobrze pomyślane. Tworząc drużynę takich mocarzy spokojnie możemy być pewni wygranej bez zbytniego wysilania się, a nie oto przecież chodzi. Sama rozgrywka nie jest zbyt skomplikowana. Sterowanie zawodnikami odbywa się za pomocą klawiszy kierunkowych, zaś rzut, skok i podanie wykonuje się za pomocą shifta i entera. Postacie graczy zostały wiernie odwzorowane, a stworzono je przy użyciu techniki motion blending. Polega to na tym, że przy pomocy „żywego" obiektu – zawodnika NBA, Mitcha Richmonda, przeniesiono naturalne ruchy koszykarza na komputer. Postacie nie dość, że zachowują się bardzo naturalnie i wyglądają bardzo realistycznie. Jak to właściwie wygląda, można przekonać się, oglądając screeny. Rozgrywanie meczu wiąże się z wieloma aspektami, niekoniecznie natury zręcznościowej. Musimy odpowiednio pokierować naszą ekipą, ustawiając zagrywki ataku i obrony. Nieobce nam będzie krycie na całym boisku bądź granie „pick and roll". A co powiecie na kontratak „dwa na jeden", gdzie dodatkowo zabezpieczać nas będzie trailer – trzeci wchodzący?

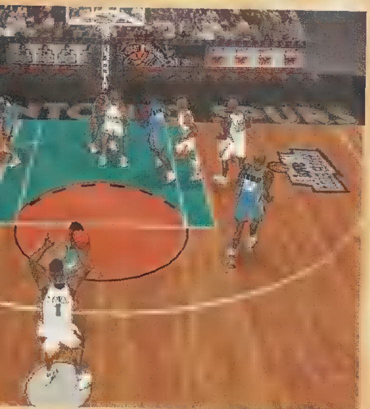




Błyskotliwa i urzekająca, a poza tym mająca ogromną grywalność. Najlepsza koszykówka dostępna na PC.







Trzeba przyznać, że spory wachlarz możliwości urozmaica rozgrywkę, tworząc z „NBA 97" realistyczną symulację. Zagrania zawodników są przedniej marki. Wyskok i rzut prowadzony jest poprawnie, kozłowanie także wygląda naturalnie. Podobnie jak w „NBA 96" jest kłopot z popełnieniem „kroków", nie można także zrobić podwójnego kozłowania. Wsady, najbardziej bodaj ulubiony element meczu, są świetnie dopracowane, jednak dość trudno je wykonać. Jeżeli się to uda, to zagrania tego typu można podziwiać na powtórkach w zwolnionym tempie. Oddaje to prawdziwy realizm zagrania i wygląda o wiele ciekawiej. Z powtórkami wiąże się jednak nieprzyjemna sprawa. Otóż podczas replaya zegar meczu nadal działa, co oznacza, że płyną cenne sekundy. Bzdura, gdyż przegrywając spotkanie kilkoma punktami staramy się gonić przeciwnika, a tu bez potrzeby leci nam czas i koniec spotkania zbliża się nieubłaganie. Nie mniej, spotkanie toczy się w dynamicznym tempie, mamy ciągły ruch zawodników i walkę. Obraz z boiska przekazywany jest za pomocą kilku kamer. Widoki pochodzą m.in. z loży prasowej, z linii bocznej, z lotu ptaka itp. Wracając do samych zawodników, wspomniałem, że zostali bardzo realistycznie odwzorowani. I myślę tu także o takich szczegółach, jak koszulki i spodenki, napisy na nich, nazwiska z tyłu, okulary, opaski czy kolorowe włosy (ach ten Dennis). Autorzy starali się także wiernie przenieść wygląd parkietów. Choć bardzo się starali, nie wyszło im to w 100 procentach. Same areny, owszem, wyglądają nieźle, dzięki technice Virtual Stadium, nawet kibice nieco lepiej, choć nadal są płaską planszą. Parkiety zaś, w rzeczywistości bardzo ładnie pomalowane, odznaczają się wieloma szczegółami, jak nazwy zespołu, loga klubu czy ligi. Podczas jednego spotkania, grając Detroit Pistons zauważyłem, że na deskach nie ma nazwy ich sali. Powinno być wyraźnie obok linii połowy: Palace of Aburn Hills, a w grze niestety tego nie ma. Trudno mi powiedzieć, jak jest z innymi halami, gdyż jeszcze nie sprawdzałem, ale wynika z tego, że niektóre elementy nie zostały zaznaczone. Grafika w „NBA 97" stoi na wysokim poziomie. Pisałem już o graczach i detalach ich charakteryzujących. Aby w pełni rozkoszować się grą, potrzeba będzie maszyna P133 i 32 MB RAM. Na 16 MB RAM gra po prostu skacze, jednak przyzwyczajeni do widoków w najwyższej rozdzielczości nigdy nie będziemy chcieli wracać do niższej. Ścieżka dźwiękowa uległa radykalnym zmianom. Teraz komentarz prowadzony jest z większą swobodą i trwa podczas całego spotkania. Komentator zna nazwiska wszystkich zawodników, mówi kto rzucił, kto podał itd. Korzystając z programu edycji gracza stworzyłem siebie, jednak komentator za nic nie chciał wymówić mojego nazwiska. A ja naiwny łudziłem się. Może następnym razem inteligencja komputera pozwoli mu na uczenie się nowo wprowadzonych danych.

W przerwie meczu, a także po jego zakończeniu, obsypani zostajemy masą statystyk i podsumowań. Wybierany jest także najlepszy gracz meczu i miło jest, jeżeli akurat należy do naszej ekipy. Zupełna nowością jest wzbogacenie meczu o filmiki ukazujące najlepsze akcje każdej drużyny. Jeżeli gramy np. Portland, to możemy sobie popatrzyć na najlepsze zagrania tego zespołu. Inną nowością jest także fakt, iż po zakończeniu całego sezonu rozgrywek wybierani są najlepsi gracze – MVP, Obrońca Roku, Rezerwowy – oraz składy pierwszej piątki NBA. Co by w końcu nie powiedzieć, „NBA 97" jest bardzo dobrą pozycją, znów przewyższającą swą poprzedniczkę. Oferuje nam sporą liczbę opcji, nowy wymiar toczenia meczu oraz edytor postaci. Szczególnie ta ostatnia rzecz bardzo cieszy, bo wreszcie spełnia się marzenie każdego z nas o grze w najlepszej lidze NBA.

Na pytanie czy polecam „NBA 97", z miejsca odpowiadam, że oczywiście tak. Jest to w tej chwili najlepsza pozycja na rynku i długa nią pozostanie. Mając do wyboru „NBA 96" i obecną wersję, raczej skuszę się na tę nowszą.

Eldgar



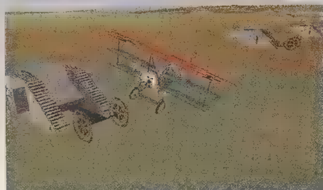
Flying Corps

Zespołu Rowan nie trzeba chyba przedstawiać żadnemu miłośnikowi symulatorów lotniczych. To właśnie ta grupa brawurowo zadebiutowała w 1992 roku tworząc na Amigę rewelacyjny symulator z okresu Bitwy o Anglię, „Reach For The Skies", a dwa lata później potwierdziła swoją klasę, tworząc na Amigę „Overlord", kolejnym symulator z II Wojny.

Kiedy wszyscy amigowcy wstrzymali dech w piersiach, oczekując z Rowan Productions następnego symulatora, być może tym razem jakiegoś nowocześniejszego samolotu, zespół zrobił wszystkim psikusa, kolejny swój symulator wypuszczając najpierw na PC i w dodatku cofając się do okresu I Wojny Światowej! To był słynny „Dawn Patrol".

Minął kolejny rok z okładem i oto na rynek trafił „Flying Corps" – następny symulator Rowanu osadzony w realiach I Wojny. Wszystkie kolejne produkcje Rowan stawały się natychmiast przebojami i tego losu nie uniknie również „Flying Corps". To pewne. Nim jednak domorosłych pilotów opanuje słodkie drżenie, warto dowiedzieć się trochę o najnowszym produkcie Rowan.

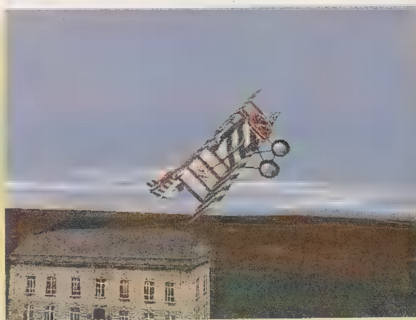
Nie będę kryć, symulatory lotnicze z okresu I Wojny Światowej są jedynymi symulatorami bojowymi, które uważam za warte zakupu. Jakoś nie rajcują mnie te wszystkie „F-22", „EF 2000" czy „Jetfightery". I nie dlatego, żebym uważał same programy za gorsze. Nie, po prostu uważam, że jedynie te najstarsze samoloty nie były zwykłymi maszynami do zabijania, a pojazdami obdarzonymi duszą. Wtedy o zwycięstwie w walce lotniczej nie decydowała technika – liczył się przede wszystkim kunszt pilota, a i zwykłe szczęście odgrywało znaczną rolę. Czyż np. doznania wychylającego się z kabiny pilota, lecącego lotem ślizgowym z prędkością 80 km/h, na pułapie 50 metrów nad ziemią, można porównać z doznaniami mknącego w stratosferze, na dopalaczach, z prędkością Mach 3, herosa, otulonego w kokon skafandra, obserwującego otoczenie na ekranach radarów! Twórcy z Rowan doskonale zdają sobie sprawę z tych pokładów romantyzmu, jakie kryją się w starych samolotach. I choć na co dzień są cenionymi współpracownikami współczesnego RAF, zajmując się tworzeniem modeli lotu do najnowocześniejszych trenażerów wojskowego lotnictwa brytyjskiego, to w swych grach uparcie starają się przekazać całe piękno lotu starymi samolotami. Samolotami, które bez większego trudu mogły startować i lądować na zwykłym zaoranym polu. Samolotami wykonanymi z drewna i płótna, którymi w miarę sprawny pilot mógł lecieć całe kilometry, mimo awarii silnika i dziur w skrzydłach. Samolotami, które nawet jeśli rozbijały się o ziemię, to pilotowi zdarzało się przeżyć. Muszę przyznać, że „Flying Corps" jest symulatorem, który robi wrażenie. Wizualnie jest to bez wątpienia najlepszy z programów Rowanu i najpiękniejszy z symulatorów lotniczych I W.Ś.







Grafika SVGA robi naprawdę piorunujące wrażenie (wystarczy spojrzeć na załączone screeny). Przy „Flying Corps" wszystkie wcześniejsze symulatory tego okresu wyglądają jak ubodzy krewni – tu nie ma żadnych wątpliwości. ***Samoloty wymodelowane są niezwykle realistycznie i, podobnie, doskonale zgodnie ze swymi rzeczywistymi pierwowzorami. Wręcz genialnie są zrobione chmury. Teren z pewnego pułapu (powyżej 700 stóp) również robi duże wrażene i jest niezwykle plastyczny.*** Dużo gorzej to jednak wygląda, jeśli zejdziemy samolotem niżej. Już mniejsza z tym, że natychmiast pojawiają się obrzydliwe, olbrzymie piksele. Ale diabli biorą całą plastyczność terenu. Miasto okazuje się jedynie odmiennie zabarwioną, PŁASKĄ plamą gruntu. Podobnie płaskimi plamami stają się nagle okopy, lasy, drogi, ba nawet rzeki. I rzecz śmieszna, po zejściu na pułap poniżej 200 stóp można się przekonać, że rzeki swobodnie płyną w pofałdowanym terenie na przemian w górę i w dół. Aby się przekonać, że autorzy faktycznie rzeźbę terenu potraktowali wyłącznie jako tło rozgrywki, wystarczy wylądować na rzece czy jeziorku. Wbrew oczekiwaniom takie lądowanie nie kończy się niczym szczególnym – jest traktowane jak każde inne lądowanie poza wyznaczonym lądowiskiem, bo faktycznie, co za różnica, wylądowaliśmy jedynie na odmiennie zabarwionym fragmencie mapy. Ciekawskim proponuję podobny eksperyment z lądowaniem na szarej plamie oznaczającej zwartą zabudowę miejską, efekt będzie dokładnie taki sam. Cały ten pieczołowicie wyrenderowa-



Piękna grafika, choć chwilami nie wolna od usterek, niezbyt ciekawe akcje bojowe, niedostatki realizmu, brak nastroju. Gra widowiskowa, ale pozbawiona duszy.







ny teren, podobno w absolutnej zgodności z ówczesną geografią tej części Europy, ma bowiem (poza możliwością podziwiania pięknych widoków) spełnić jeszcze tylko jedno zadanie, ma być dodatkową pomocą nawigacyjną. I to wszystko!

Mam również pewne wątpliwości co do realizmu modelu lotu dostępnych w grze samolotów. Podobno programiści z Rowan przeprowadzili szerokie konsultacje wśród fachowców, uwzględnili w modelu lotu takie drobiazgi, jak efekt żyroskopowy wywoływany przez obroty śmigła, jak wpływ wiatru czy wpływ przeciążenia na organizm pilota (tzw. blackout). Ja jednak ciągle nie wierzę, że samoloty z I Wojny były aż tak czułe na stery, jak te prezentowane we „Flying Corps"! O ile mi wiadomo, to pilotowanie było wtedy związane również z wysiłkiem fizycznym, gdyż nie było mowy o żadnych serwomechanizmach i pilot własnoręcznie musiał pokonać opór, jaki powietrze stawiało sterom. Podobnie, mimo kilku godzin strawionych na lotach bojowych we „Flying Corps", nie spotkałem się jeszcze z zacięciem się karabinu maszynowego. A przecież było to wtedy zjawisko dosyć często spotykane. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom nie ma w programie również czegoś takiego, jak obrywanie się skrzydeł samolotu, spowodowane zbyt dużą prędkością nurkowania. W tym celu pikowałem nawet specjalnie pionowo w dół, z pełnymi obrotami silnika, z pułapu ponad 20 tys. stóp... i nic! Prędkość maksymalna była pod koniec takiego pikowania ledwie o 50% większa od prędkości w locie płaskim! Proszę mi więc wybaczyć, ale zapewnienia o wyjątkowym realizmie symulacji pozwalam sobie włożyć między bajki. Nie bardzo mi się chce również wierzyć, by taki Fokker Dreidecker był w stanie wznieść się na pułap 25 tys. stóp (7500 metrów), a jednak ja (z trudem, bo z trudem) osiągnąłem taki pułap i w dodatku, gdy spojrzałem w górę, zobaczyłem nad sobą samoloty kolegów.



Warstwa fabularna również jest tu bardzo nikła, mocno ustępując nawet tej z „Dawn Patrol". W ogóle nie czuje się tu atmosfery epoki, dreszczyka współzawodnictwa między asami czy nawet grozy samych działań wojennych i śmierci zbierającej obfite żniwo wśród kolegów z eskadry. Jedynym nowatorskim elementem są czołgi (a właściwie tanki) angielskie biorące udział w jednej z kampanii. Prawdę powiedziawszy, to „Flying Corps" wywołał we mnie jedynie miłe wspomnienia wspaniałego „Knights On The Sky" Microprose. Tam pilot podczas misji miał dużo większą swobodę, mógł lądować na dowolnym lotnisku sprzymierzonych, dobrać amunicję, zatankować i kontynuować misję. W razie usterki można było wylądować na polu i próbować dotoczyć się do najbliższego lotniska. Tu nie ma miejsca na takie drobiazgi, które właśnie przybliżały atmosferę tamtego rozdziału dziejów lotnictwa. Po zagraniu we „Flying Corps" marzy mi się, że może Microprose zdecyduje się stworzyć „Knights On The Sky II", z równie wspaniała grafiką jak „Flying Corps". A gdyby jeszcze taki symulator uzupełnić ■ równie nastrojową narrację, jak w na wpół zręcznościowej grze „Wings", to byłby to symulator moich marzeń.

Leszek Krowicki







[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
data wydania	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible] techniczne	[illegible]

[illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	będzie	nie ma	nie [illegible]

[illegible]

84 PROCENT

Toonstruck

Ponad 250 osób pracowało przez prawie 2,5 roku nad stworzeniem tej przygodówki, w której żywy, „normalny" człowiek trafia do kreskówkowej krainy – coś jak „Cool World" albo „Kto wrobił Królika Rogera?".



„Małe słodkie króliczki, całe stada małych słodkich króliczków..." powtarzał sobie Drew Blanc, gdy wracał od szefa, który właśnie zlecił mu uatrakcyjnienie animowanego przed Drew programu „Fluffy Fluffy Bun Bun Show", poprzez wprowadzenie do niego większej ilości wyżej wspomnianych stworzonek. Dodatkowo szef postawił jeden warunek: projekty nowych postaci mają znaleźć się na jego biurku rankiem następnego dnia.

Usiłując wzbudzić w sobie choć trochę zapału przed czekającym go zadaniem, Blanc usiadł przy biurku, zatarł ręce i zaczął się zastanawiać. Myślał i myślał, i jak na złość nie przychodziły mu do głowy żadne sensowne pomysły. Godziny mijały, za oknem zrobiło się ciemno, a kartka przed Drew wciąż była dziewiczo czysta. W pewnym momencie Blanc ocknął się – Mój Boże! to już czwarta rano! – i spojrzał na telewizor. Nadawany był właśnie jego program. Blanc podszedł do telewizora i nagle podskakujący na ekranie królik zamiast przed nim, znalazł się OBOK niego.

Istniało tylko jedno wytłumaczenie: Drew jakoś przeniósł się do Cutopii, krainy stworzonej na potrzeby programu przez siebie samego! Myśl o zostaniu tu, wśród wszystkich tych słodkich króliczków i innych milutkich koszmarów, przejęła Blanca, jak każdego normalnego człowieka, zgrozą. Na szczęście w pobliżu pojawił się Flux Wildly, fioletowy stworek w zielonych okularkach, ulubiona kreacja Blanca, nie mająca nic wspólnego z „Fluffy Fluffy Bun Bun Show". Flux zaprowadził Drew do jedynej osoby mogącej mu pomóc w powrocie do domu – do króla Hugh. Władca przychylił się do prośby Blanca, ale nic za darmo – w zamian animator ma mu pomóc w uratowaniu Cutopii przed wrednym hrabią Nefariousem, niszczącego królestwo szczęścia za pomocą maszyny nazwanej Malevolatorem. W tym celu Drew i Flux muszą zdobyć składniki na budowę urządzenia o odwrotnym do Malevolatora działaniu.

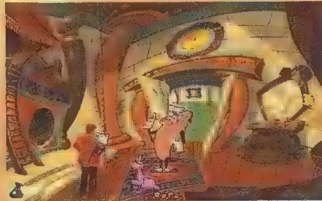
By tego dokonać, dwoje przyjaciół będzie musiało w klasyczny, przygodówkowy sposób, przemierzyć Cutopię i okoliczne królestwa, użerać się z najróżniejszymi dziwakami, znajdować zastosowanie dla masy znalezionych po drodze przedmiotów i ostatecznie wybrać odpowiednie składniki na budowę maszyny. A potem... akcja się gwałtownie skomplikuje i przed Drew stanie nowe, o wiele trudniejsze zadanie.

O oprawie muzyczno-graficznej „Toonstruck" można by długo pisać, dość jednak powiedzieć, że jest naprawdę imponująca. Ręcznie malowane tła, starannie animowane postacie, podkład muzyczny, w którym bez trudu można wychwycić najbardziej znane i charakterystyczne dla filmów animowanych motywy, a także fragmenty utworów muzyki poważnej (szczególnie dużo jest Czajkowskiego), w całości naturalnie instrumentalny – żadnych syntetycznych dźwięków, sławni aktorzy użyczający swego głosu jak np. Dom DeLoiuse, Tim Curry, Dan Castellaneta (Homer w „Simpsonach") i wreszcie Christopher Lloyd („Powrót do Przyszłości") „grający" w grze główną rolę męską – słowem miodzio. Zaryzykuję stwierdzenie, że całość wypada nawet lepiej niż w zachwalanym przeze mnie ostatnio „Broken Sword".

Granie w „Toonstrucka" jest równie przyjemne. Prosty w użyciu interfejs point-and-click nie nastręcza żadnych problemów, a zagadki są na odpowiednim poziomie trudności (no dobrze, może nieco zbyt proste). Dodatkowym plusem jest wykorzystanie pomysłu znanego z gry „Sam & Max Hit The Road": oddanie graczowi do kontrolowania dwóch bohaterów naraz, z czego jeden, w tym wypadku Flux, oprócz tego, że można (i trzeba) użyć go do wykonywania różnych czynności, jest ponadto dodatkowym źródłem komizmu, bez ustanku dowcipnie komentując wszelkie podejmowane przez gracza akcje. Zresztą nawet bez niego „Toonstruck" byłby bardzo zabawny. Jest w nim mnóstwo typowych kreskówkowych szaleńców, z którymi można prowadzić długie, pełne humoru konwersacje, ciągle też gracz zaskakiwany jest kolejnymi ze zwariowanych pomysłów grafików i scenarzysty. W „Toonstruck" po prostu nie ma miejsca na nudę. Jest on godny ze wszech miar polecenia, który bez wątpienia powinien spodobać się każdemu.

Patrycja





wydawca	Virgin
producent	Virgin
data wydania	już jest
cena	140,00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

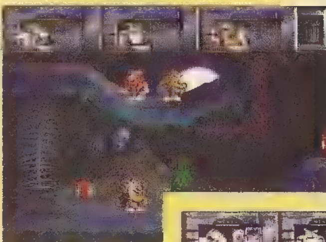
uwagi

93 PROCENT

Nie wiesz jaką grę wybrać? Szukasz czegoś naprawdę rewelacyjnego? Rozwiązanie Twojego problemu kryje się w jednym słowie – „Toonstruck"

Lost Vikings 2

Minęły ponad 4 [redacted] nia się pierwszej części przygód [redacted] tycznych Wikingów. Lata, które miały dowieść, czy programiści Interplay próżnowali, czy [redacted] wzięli się poważnie [redacted] roboty. Sądząc [redacted] efekcie końcowym, należy stwierdzić, że niezbyt się wysilili.





Akcja platformowej gry „Lost Vikings 2" przenosi nas w dawne czasy, kiedy to trójka mężnych przyjaciół została podstępnie porwana ze swej łodzi przez swego odwiecznego wroga, Tomatora. Trzeba przyznać, że mają pecha, gdyż niedawno zdołali się wyrwać z jego „brudnych" łapsk, a tu nagle historia się powtarza. Erik, Olaf i Baelog muszą odnaleźć maszynę czasu, która przeniesie ich do ukochanej wioski, do żon, dzieci i misy gorącej strawy. Wszystkim tym, którzy nie mieli okazji grać w pierwszą część „Lost Vikings", przypominam że gra ta różni się nieco od standardowych platformówek. Największą różnicą jest fakt, iż zamiast wcielenia się w tylko jedną postać musimy pokierować poczynaniami trzech. Jak można się łatwo zorientować, ścisła współpraca przyjaciół jest nieodzowna do pomyślnego przebrnięcia przez trudny labirynt i znalezienia ukrytego wehikułu czasu.

Autorzy przygotowali [redacted] ziomy, podzielone [redacted] pięć malowniczych [redacted] Co powiecie na odwiedzenie Transylwanii, świata piratów czy dżungli? Na każdym z nich Wikingowie napotkają wielu wrogów, pragnących ich powstrzymać od dalszej wędrówki. Wampiry, nietoperze, umarlaki, smoki, czarnoksiężnicy, piraci, papugi, małpy – to tylko część inwentarza, który należy usunąć z naszej drogi. To jednak nie koniec zmartwień, gdyż przyjdzie nam rozwiązać wiele łamigłówek, znaleźć niezbędne przedmioty, klucze, tajemne miejsca. Wspominałem już o współpracy trzech bohaterów; rzeczywiście jest ona niezbędna, gdyż każdy z nich ma inne właściwości. Które w dodatku zostały zmienione, w porównaniu z pierwszą częścią gry. Erik jest w zasadzie przywódcą paczki. Potrafi szybko biegać, jego głowa potrafi rozbijać mury, zaś w butach ma ukryte rakiety odrzutowe, które pozwalają mu bardzo wysoko skakać. Jako jedyny posiadł umiejętność pływania. Olaf jest pociesznym grubaskiem i mistrzem w posługiwaniu się tarczą. Potrafi blokować wrogów i latające pociski, a gdy unosi ją nad głową, to tworzy platformę dla swoich kumpli. Oprócz tego potrafi, jak by to powiedzieć, puszczać bąki i w ten sposób także rozbija mury. Inną nowością jest także możliwość miniaturyzacji, która pomocna jest w najbardziej nieoczekiwanych momentach. Baelog znakomicie używa miecza, lecz nie ma już łuku, z którego raził wrogów na znaczne odległości. Zamiast tego ma mechaniczną dłoń, której zasięg jest także znaczny. Niszczy wrogów i zbiera przedmioty znajdujące się w najbardziej niedostępnych miejscach. Jak widać, taka mieszanina talentów przy naszym skromnym udziale może przynieść jak najlepsze efekty.





Aby osiągnąć sukces w „Lost Vikings 2", nie wystarczy tylko sprawnie posługiwać się palcami. Trzeba ciągle kombinować i szukać właściwych rozwiązań. Ważnym elementem jest też konwersacja z napotkanymi postaciami. Jedną z nich jest papuga-czarownica, która będzie nas prowadziła przez wszystkie etapy. Jeżeli dostarczymy jej potrzebnych składników, będzie na tyle uprzejma, by przenieść nas do kolejnej krainy. Jeżeli stwierdzi, że brakuje jej np. grzybka lub skrzydła nietoperza, będziemy musieli zawrócić i odnaleźć brakujące elementy. Oprócz papugi napotkamy także smoka i wilka, jednak bez obaw – te dwa zwierzaki będą akurat pokojowo nastawione i okażą się naszymi sprzymierzeńcami. Nie należy więc w żadnym wypadku odtrącać ich pomocy.

Grafika w „LV 2" nie uległa zmianie. Autorzy nie pokusili się o SVGA, choć widoki są malownicze i cieszą oko. Otrzymujemy za to nową ścieżkę dźwiękową, dość urozmaiconą i miłą dla ucha. Wracając do zdania rozpoczynającego ten tekst, muszę stwierdzić, że zmian jest stanowczo za mało, jak na tak długi okres oczekiwania. Przyznam się, że miałem chrapkę na coś więcej. A tak doczekaliśmy się fajnej gry, jednak nie kandydata na hit. A uczucia niedosytu nie zrekompensują nawet wstawki filmowe oraz tych kilka zmian, jakie poczyniono. Z drugiej jednak strony, nie sposób odmówić „Lost Vikings" pewnego uroku i grywalności, która jest rzeczywiście duża. Dla wszystkich tych, którzy nie mieli jeszcze styczności z „Zaginionymi Wikingami", mała dygresja: wśród platformówek jest to jedna z ciekawszych gier, jakie się kiedykolwiek ukazały.

Eldgar

wydawca	Interplay
producent	Interplay
data wydania	Już jest
cena	Tel
dystrybucja	CD-Projekt
	486, SVGA
	...OM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	będzie	będzie	nie ma

uwagi

68 PROCENT

Trochę to przykre, ale „Lost Vikings 2" niestety nie spełnia pokładanych w niej nadziei.

Dragon Lore 2

Gdyby twórcy „Dragon Lore II" zdecydowali się, czy robią RPG, [redacted] dówkę i konsekwentnie wprowadzali swój wybór [redacted] życie, [redacted] wyszłaby [redacted] cał-[redacted] interesująca gra, [redacted] tak, [redacted] cóż.

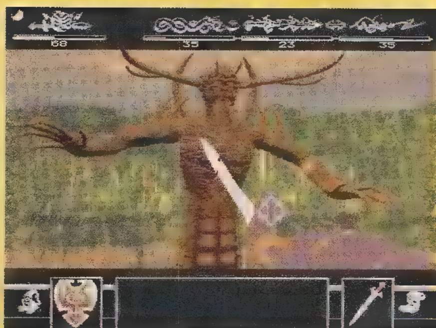


Dawno, dawno temu był sobie smok, praojciec wszystkich smoków, Drakon Wielki. Drakon zapadł w Sen i wyśnił Świat, który zaludnił swym potomstwem, pierwszymi smokami — Pierworodnymi. Potem w swych marzeniach stworzył inne istoty: ludzi, elfy i wszyscy żyli w harmonii oraz przyjaźni. Ale z otchłani koszmaru wypełzły na świat hordy orków i zmusiły ludzi do ucieczki. Za radą i pod przewodnictwem Rycerza Smoka Axela von Wallenrod, schronili się w Dolinie, z której, po otoczeniu magicznym murem, uczyniono twierdzę.

W szczęśliwej dolinie wbrew pozorom nie wszyscy byli szczęśliwi. Niektórzy, na przykład Haagen von Diakonov, cierpieli męki niezaspokojonej ambicji i ogólnego niewyżycia. Pan Haagen na obiekt swej nienawiści wybrał sobie Axela von Wallenrod. Obmyślił sprytny plan pozbawienia Wallenroda życia i bez problemów wprowadził go w życie. Z pogromu rodziny Axela ocalał tylko syn, potajemnie wyniesiony z zamku przez jednego ze sług.

Werner przez 18 lat żył w nieświadomości o swym pochodzeniu. Dowiedziawszy się, kim jest naprawdę, chwycił za miecz i ruszył pomścić ojca oraz odzyskać swoje dziedzictwo. To, co nastąpiło później, to już historia, „opowiedziana" zresztą w „Dragon Lore I", gierce z 1994, jak na swoje czasy (początki CD-ROM-ów) bardzo udanej.





Niedawno wydana część druga, podejmuje opowieść dokładnie w tym miejscu, w którym została przerwana w „jedynce" — w momencie pasowania Wernera na Rycerza Smoka, podczas którego kolejny zły duch Doliny, książę Mahyrd Cariachand, jawnie nazywa go oszustem i wyzywa, by dowiódł swych roszczeń na arenie, podczas turnieju. Aby dodatkowo skomplikować i tak niełatwe już zadanie, młody Wallenrod przed przystąpieniem do turnieju musi odnaleźć sprzymierzonego z jego rodziną smoka Maraacha, o którym wszelki słuch zaginął wiele lat temu....



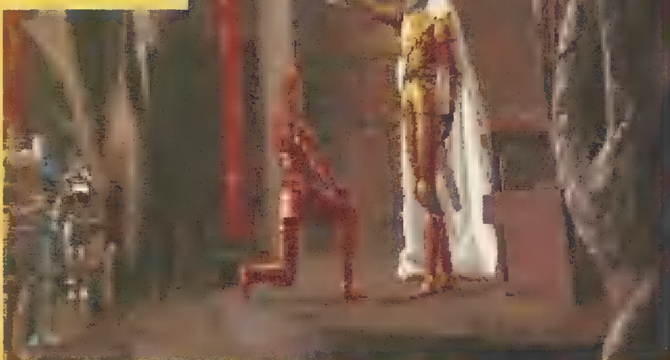
Oprócz wspólnych wątków fabuły, „Dragon Lore II" ma również wiele innych cech tożsamych ze swym pierwowzorem. Ten sam sposób prezentacji otoczenia, ograniczenie swobody poruszania (choć teraz każdemu „krokowi" i obrotowi towarzyszy prerenderowana animacja), podobny interfejs i wreszcie ponownie podjętą próbę połączenia RPG z przygodówką w jednej grze.

Z konwencji RPG zaczerpnięto upływ czasu, statystki (siła, witalność, punkty magii) i walkę. W praktyce wygląda to tak, że na wypełnienie swego zadania Werner ma określony czas, który mija nieubłaganie z każdą podjętą przez niego czynnością. Patrząc z jednej strony, wygląda to nawet całkiem ładnie, gdy wraz ze zmierzchem powoli przestaje być cokolwiek widać na monitorze, zmienia się muzyka i dźwięki na bardziej „nocne", a w domach za-

„Werner von Wallenrod nie jest tym, za kogo się podaje! Ja, książę Mahyrd Cariachand, wyzywam go na pojedynek. Niech dowiedzie podczas nadchodzącego turnieju Siedmiu Lanc, że godzien jest tytułu Rycerza Smoka!"







palają się światła, ale z drugiej strony oznacza to, że grę kończy się w paru podejściach — za pierwszym razem, gdy się jeszcze nie zna poszczególnych lokacji, limit czasu prawie na pewno okaże się zbyt mały. Również walkę rozwiązano nie najlepiej. Niby ma być prosta, gdyż bronią operuje się tylko przez klikanie myszą, jednak jej wynik zależy bardziej od szczęścia niż czegokolwiek innego — mimo usilnych prób miałam dość spore problemy, żeby nauczyć się, jak się zadaje pchnięcie lub wsteczne cięcie, a zauważona przeze mnie różnica między tymi dwoma ograniczyła się do stwierdzenia, że to drugie jest zbyt wolne i w związku z tym nie do użytku podczas, z reguły szybkiego, starcia. Również używanie tarczy przez długi czas pozostawało czarną magią.

Elementem przygodówkowym jest tu natomiast akcja, znacznie bardziej liniowa niż w standardowej RPG. Gracz ma bardzo mało, o ile w ogóle cokolwiek, do powiedzenia na temat tego, w jakiej kolejności wykona poszczególne czynności i czy wykona je w ogóle. Drobny przykład: Werner przybywa do miasta, w którym ma się spotkać ze świątynnym prorokiem. Trochę biegania po ulicach, parę rozmów i już wszystko jasne: ze świątyni właśnie skradziono cenną relikwię, prorok zobaczy się z Wallenrodem, jeśli ten dokona jakiegoś niezwykłego czynu, relikwia nie opuściła jeszcze murów miasta, pod miastem jest niezbadany labirynt, żebrak wie coś o sposobie otwarcia tajnego wejścia do labiryntu, a napotkany w zaułku (i chwilę później zabity) goblin zdradza, gdzie jest umieszczone wejście. Ach tak, a miasta nie można opuścić. Rozwiązanie jest więc niemalże podawane na talerzu, co pozbawia grę jakiegokolwiek wyzwania i naturalnie nie pozostaje bez wpływu na jej grywalność...

„Dragon Lore II" ma wszelkie podstawy do zostania niezłym filmem fantasy: klasyczną rycersko-przygodową fabułę, piękną księżniczkę, zagrożone królestwo, magię, smoki i mnóstwo przepięknych animacji. Na nieszczęście gry ocenia się przede wszystkim po tym, jak się w nie gra, a nie ogląda, a w tym akurat gierka wykazuje pewne braki.

Patrycja

wydawca	Cryo
producent	Cryo
data wydania	już jest
cena	145.09
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania sprzętowe	[illegible]

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN | N64

ocena 70



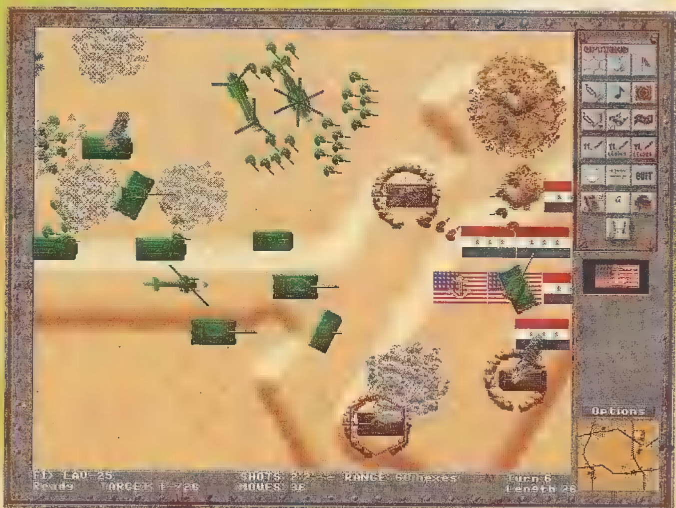
Steel Panthers 2

Strategia „Steel Panthers" została przez niektórych okrzyknięta najlepszą grą taktyczną minionego, 1996 roku, wyprzedzając nawet takie hity, jak produkty Talon z serii Battleground. Teraz Mindscape idzie za ciosem, wydając program „Steel Panthers II" w podtytule „Modern Battles", czyli „Nowoczesne Boje".

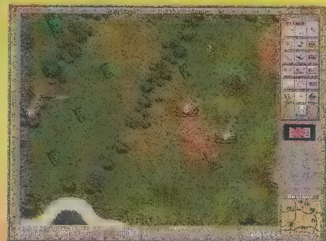




Poprzednie „pantery" symulowały kompleksowo pancerne bitwy drugiej wojny światowej. Autorzy skupili się jedynie na wąskim okresie 1939-45 wychodząc z założenia, że współczesne bitwy lądowe różnią się zdecydowanie od tych z II WŚ. I, jak widać po dużym sukcesie komercyjnym i olbrzymim odzewie ze strony wielbicieli komputerowej strategii, wyszło to grze na dobre. Ci ostatni zasypali wprost Mindscape prośbami o jeszcze i stąd tak szybka odpowiedź w postaci opisywanego dziś produktu.



Jakie są różnice w stosunku do poprzedniczki? Z jednej strony żadne, z drugiej – bardzo duże. Jest to wciąż rozgrywana na tury planszówka w pełnym tego słowa znaczeniu. Co prawda na screenach nie widać heksów, ale wielbiciele gier w starym stylu mogą je w każdej chwili włączyć. Porozmieszczane na planszy jednostki możemy poruszyć o ileś tam pól, strzelić, ruszyć – i tak dalej, aż do wyczerpania się punktów ruchu. Potem to samo robi nasz przeciwnik. Praktycznie nie zmieniony pozostał interfejs gry. Te same rozkazy, podobne ikonki – czujemy się jak w domu. Gracz dowodzi, w zależności od upodobań, całym zgrupowaniem bądź też pojedynczym pojazdem, co jest dobre o tyle, że pozwala nam cały czas mieć pełną kontrolę nad poczynaniami naszych wojsk (coś dla perfekcjonistów), jak również pozwala nam w pełni identyfikować się z naszymi oddziałami (każdy dowódca ma swoje nazwisko, z polskich najciekawsze są major Maczek i chorąży Kubiak). Oczywiście, co bardziej leniwi mogą zrzucić część obowiązków na komputer, który pokieruje wskazanymi jednostkami. A tak na marginesie, to trzeba przyznać, że komputerowy przeciwnik gra zadziwiająco sprawnie, co ostatnio zdarza się w strategiach raczej rzadko (vide „The War College"). Nie raz i nie dwa udało mu się poważnie mnie zaskoczyć rajdem kilku szybkich jednostek na słabo bronione skrzydło (warunek – ustawiony poziom HARD). Należy pochwalić firmę SSI za to, że AI opracowana jest na tyle dobrze i elastycznie, iż po 10 godzinach spędzonych przy grze nie wpadamy w rutynę i ciągle musimy uważać na wroga. Dzięki temu gra nie jest nudna i nie wymaga przesiadki na sieć, do gry z żywym przeciwnikiem, do czego po pewnym czasie zmuszeni są komputerowi stratedzy znudzeni sztampową grą przeciwnika w „C&C: Red Alert".



Na rozegranie czekają 52 bitwy, we wszystkich ważniejszych punktach zapalnych naszego globu. Są wśród nich scenariusze oparte na autentycznych wydarzeniach (Wietnam, Korea, Falklandy, Bliski Wschód, Chiny, Afganistan i Pustynna Burza) oraz konflikty czysto hipotetyczne (Ukraina, Bośnia). Najciekawsza jest opcja kampanii. Do wyboru jest ich 9, m.in. Wzgórza Golan, Pustynna Burza oraz kilka „what if-ów" – atak Układu Warszawskiego na Niemcy w 1980, atak Chin Ludowych na Tajwan (1997 – w mordę – to już niedługo!!) i inne tego rodzaju chore pomysły. Najciekawsze jest to, że w kolejnym scenariuszu możemy użyć jednostek, które pozostały nam po poprzednim. Nasi weterani bardzo szybko zdobywają doświadczenie, więc taktyka ograniczająca straty punktuje, tak jak na prawdziwym polu walki. Jakby wszystkiego tego, co przygotowali dla nas autorzy, było jeszcze za mało, do „Modern Battles", podobnie jak do poprzedniej części, dołączony jest edytor własnych plansz i jednostek. Nie muszę chyba dodawać, jakie to daje możliwości. Bardzo spodobało mi się to, że jeżeli wybierzemy na czas walki na przykład rok 1960,

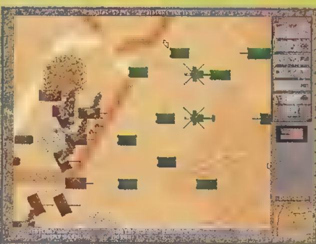
„Steel Panthers II" łączy w sobie prostotę obsługi, perfekcyjny realizm, ogromną liczbę jednostek i scenariuszy oraz grywalność. Jeżeli kochasz gry „turowo-planszowe", to czeka Cię prawdziwy odlot.

& Campaign Disk





to do rozgrywki otrzymamy sprzęt, jakim rzeczywiście dysponowały w tym czasie interesujące nas armie. Świadczy to o dużej dbałości autorów o realizm. Grafika (SVGA) i dźwięk nie uległy od czasu „Steel Panthers" prawie żadnym zmianom. Bo i właściwie nie bardzo jest co poprawiać. Planszę widzimy z góry, dostępne są trzy zoomingi, każdy czytelny i funkcjonalny. Tymi ostatnimi przymiotnikami można właściwie najlepiej określić ogół oprawy „Modern Battles". Wszystkie sylwetki pojazdów przygotowano bardzo starannie i z dużą dbałością o szczegóły, dzięki czemu można „na oko" rozpoznać, z czym mamy do czynienia. Ogólnie dobre wrażenie poprawiają jeszcze bardzo estetyczne filmiki i fotografie, wplecione przed misjami. Z efektów specjalnych można wspomnieć o dymie i ogniu, unoszącym się po pewnym czasie nad miejscem zmagań, co realnie wpływa na widzialność okolicy. SSI wyszła jednak chyba z założenia, że nadmiar bajerów może strategom co najwyżej przeszkadzać, więc nic nie dodawała, a i tak gra pod względem grafiki spełnia wymogi naszych czasów. Jednak rzeczą, która w „Modern Battles" cieszy najbardziej, jest wprowadzenie do rozgrywki nowoczesnych pojazdów. Przy nie zmienionym sposobie sterowania i oprawie graficzno-dźwiękowej, jest to właściwie jedyna, ale bardzo istotna innowacja. A tu, trzeba przyznać, jest w czym wybierać. Oczywiście niezliczona ilość czołgów (bądź co bądź „pantery" traktują właśnie o sprzęcie pancernym), poza tym działa, trochę piechoty i sprzęt najnowocześniejszego pola walki – wyrzutnie rakiet SAM itp. Poza tym dochodzą jeszcze siły lotnicze (wszelakie helikoptery, myśliwce i bombowce) oraz (w niektórych misjach) wsparcie artyleryjskie floty. Po obu stronach (chyba nie należy wyjaśniać, że najczęściej po przeciwnych stronach barykady staną: sprzęt armii zachodnich i konstrukcje byłego Związku Sowieckiego) wybór „środków argumentacji bezpośredniej" jest doprawdy imponujący. Zawrót głowy i ekstaza u każdego prawdziwego maniaka murowane! Samo przejrzenie umieszczonej w grze encyklopedii (z bogatym materiałem fotograficznym) może zająć jeden wieczór. ***Realizm w „Modern Battles" jest posunięty do obłędu. Autorzy zawarli tu nawet takie szczególiki, które można wyszukać jedynie w naprawdę profesjonalnych źródłach.*** To wszystko, w połączeniu z dobrą inteligencją komputera i edytorem własnych bitew, daje nam naprawdę rewelacyjną strategię. Dobra, dość tych superlatyw, bo jak się Mindscape rozpędzi, to na Wielkanoc będziemy mieli



„Steel Panthers III". Aha, chciałbym jeszcze wspomnieć o pewnym dodatku, który dosłownie przed chwilką wpadł w moje chciwe łapki. Mowa tu o „Steel Panthers II – Modern Battles Campaign Disk" (fajna nazwa co? W skrócie „SP2MBCD"). Doinstalowanie zawartości płytki do podstawowego zestawu (oprócz tego, że zajmuje nam 40 megsów z twardziela) udostępnia 30 nowych bitew (polecam – „Deadly Bait", „The Black Panthers" i „Brothers in Arms") oraz dodaje trzy dodatkowe kampanie – Korea 1998, Belgia 1999 i Nadrenia 1999. Szczególnie ten ostatni wydał mi się ciekawy, bo jak głosi opis, mamy tu do czynienia z inwazją Niemiec na Polskę. Niestety, jak się później okazało, same bitwy rozgrywają się na granicy francusko-niemieckiej, bo kochane żabojady stanęły w naszej obronie. Szkoda, ale cóż – zawsze można odpalić edytor i naprawić ten błąd. No właśnie – tu dochodzę do interesującej dygresji. Bo skoro do „Modern Battles" był dołączony edytor, to po jakiego grzyba wydawać trzy miesiące po premierze gry dodatkowe misje, właśnie nim stworzone? I jeszcze chcieć za to zapłaty? Rozumiem, nowe jednostki czy coś, to jeszcze byłoby o co powalczyć, tu totalny brak innowacji (mogliby chociaż naprawić kilka niewielkich błędów). Tego rodzaju gadżety to tylko wyciąganie od ludzi pieniędzy. No cóż, ale chyba to pozostanie już tajemnicą speców z SSI. Nie wiem jeszcze, w jaki sposób będzie to sprzedawane w Polsce (chodzą słuchy, że w komplecie z oryginalnym „Steel Panthers II"), ale jeśli jako oddzielna gra, to uczciwie ostrzegam – NIC NOWEGO!

Reasumując fakty stwierdzam, że „Modern Battles" jest grą świetną, ale... nie dla wszystkich. Wielbiciele „Dooma" czy platformówek nawet niech nie czytają tego opisu (tak właściwie to mogłem ostrzec Was zanim doszliśmy do końca – sorry). Nawet ludzie, dla których szczytem taktyki są tzw. strategie akcji („Red Alert", „Z") powinni się dobrze zastanowić, zanim „Steel Panthers II" kupią, gdyż mogą po prostu w czasie rozgrywki zasnąć. Tu trzeba cierpliwości, dużych pokładów wolnego czasu, sumiennego planowania i rozważania niuansów technicznych. Jednym słowem – fanatyzmu dla strategii.

Piotres

wydawca	Mindscape
producent	SSI
data wydania	Już jest
cena	Tel
dystrybucja	Optimus-Bis
wymagania techniczne	486DX2, SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

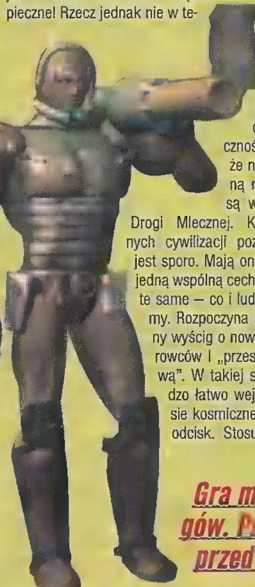
82 PROCENT

M.A.X. MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION



Można powiedzieć, że ubiegły rok obrodził grami strategicznymi. Kilka spośród nich z pewnością zasłużyło na ocenę „wielkich". Te najlepsze gry strategiczne znane są dobrze wszystkim fanom. Mniej znane są pozostałe, drugoplanowe gry. Jest ich zbyt wiele, aby wszystkie doczekały się recenzji. Niemało z nich to nieudolne kalki lub zbitki pomysłów z gier-hitów. Ale i w tym tłumie „strategicznej" szarzyzny, można czasem natrafić na grę ciekawą...

Dziś przedstawiam jedną z mniej znanych nowości „strategii". Mowa o grze noszącej intrygujący tytuł „M.A.X." Słowo to sugeruje, że wszystko w jest w niej na żargonowego „maxa" Grę wydała firma Interplay, we współpracy z Parallax Software Corporation. Nazwa gry jest swoistym skrótem słów „Mechanized Assault & Exploration". W tym tytule zawarte są założenia scenariusza gry. Jej akcja rozgrywa się w dość odległej przyszłości, w naszej galaktyce. Nastał moment, że ziemska kolebka I planety układu słonecznego stają się dla gatunku „homo sapiens" zbyt ciasne. Zasoby minerałów są na wyczerpaniu. O stanie ekologicznego środowiska lepiej nie wspominać! Ludziom nie pozostaje nic innego, jak kolonizować planety w innych układach gwiezdnych. Jest to jednak zadanie trudne i wręcz niebezpieczne! Rzecz jednak nie w technice, która udostępnia takie możliwości. Ludzka społeczność wie już, że nie jest jedyną rozumną rasą w galaktyce Drogi Mlecznej. Konkurencyjnych cywilizacji pozaziemskich jest sporo. Mają one wszystkie jedną wspólną cechę. Dręczą je te same — co i ludzi — problemy. Rozpoczyna się bezlitosny wyścig o nowe źródła surowców I „przestrzeń życiową". W takiej sytuacji bardzo łatwo wejść innej rasie kosmicznej na bolący odcisk. Stosunki pomiędzy kosmicznymi cywilizacjami i wewnątrz nich są dość złożone. Nie miejsce tu, aby je szerzej opisywać. Istotne jest to, że w trakcie zmagań o planety, każda cywilizacja stara się oszczędzać życie swych żołnierzy. Do zwiadu, eksploracji i walki kierowane są przede wszystkim skomputeryzowane pojazdy i obiekty bojowe. Tę filozofię walki przekazują właśnie słowa tytułu gry. W „M.A.X." będzie Ci powierzone dowództwo nad siłami zbrojnymi rodzaju ludzkiego. Ale Twoje obowiązki będą znacznie szersze. Będziesz kierował poszukiwaniami złóż minerałów, budował kopalnie rud i ich przetwórnie, tworzył generatory mocy i stacje uzdatniania atmosfery. Gra oferuje 25 rodzajów obiektów stacjonarnych i umocnień. Są to fabryki różnorakich pojazdów lądowych i samolotów, systemy fortyfikacyjne, obiekty mieszkalne, stocznie i flotylle okrętów i statków. W „M.A.X." można dowodzić 33 rodzajami pojazdów lądowych, jednostek powietrznych i morskich. Oczywiście nie muszą one wszystkie jednocześnie występować w poszczególnych misjach. W tym miejscu trzeba wspomnieć, że gra oferuje do wyboru pojedyncze misje i kampanie, w tym misje treningowe, misje typu custom oraz opcję tips, ułatwiającą rozgrywkę. Wszystko to jest podane w pięknej grafice SVGA, która stwarza urokliwą atmosferę gry.

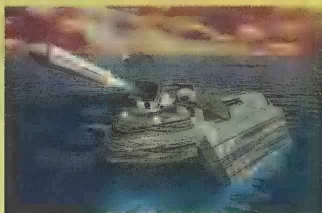






Gra jest prowadzona w systemie turowym, przy czym tury mają regulowany limit czasu trwania. Dostępna jest opcja gry wielu graczy oraz możliwość gry w sieci i poprzez modem. Przy pisaniu recenzji dysponowałem starannie wydaną instrukcją w języku angielskim. Dość częste posługiwanie się instrukcją w trakcie gry jest niezbędne, stąd też dystrybutor winien zadbać o przetłumaczenie jej na język polski. Na koniec osobliwa ciekawostka. Pierwszy raz spotykam się z tak wielką „dyskożernością" gry. Niczym osobliwym jest minimalna instalacja wymagająca 21,5 MB wolnej powierzchni na HD. Za normalkę uważam 64 MB dla instalacji średniej. Ale 254 MB dla instalacji wielkiej i 399 MB dla instalacji pełnej, to już chyba mała przesada...

Reset



wydawca	Interplay
producent	Parallax
data wydania	Już jest
cena	155,00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	486DX2, SVGA 8MB RAM, 2x CD ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

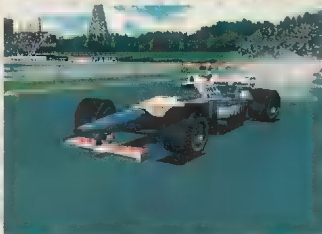
85 PROCENT

Gra może być atrakcyjną nie tylko dla strategów. Polecam ją wszystkim fanom, którzy lubią przed atakiem przeciwnika trochę pomyśleć.

Power F1



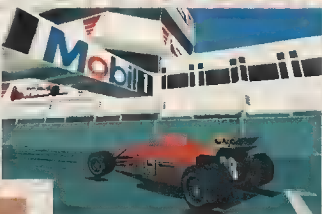
Setki statystyk, tony opcji, menusy, wykresy, testy, warianty (istny [redacted] riantów)... LITOŚCI!!! [redacted] ja chciałem tylko chwilę pojeździć.





Na tego rodzaju problemy może natknąć się każdy, kto nieopatrznie zabrnie za daleko, grzebiąc w ustawieniach w „Grand Prix 2" z Microprose. Nie przeczę, że jest to wspaniały symulator wyścigów Formuły 1, ale czasem człowiek ma ochotę na chwilę nie zobowiązującego pędu z użyciem czterech klawiszy. Z myślą o takich właśnie ludziach i podobnych nagłych sytuacjach powstało „Power F1" z wytwórni EIDOS. Autorzy gry, zespół „Teque" od początku postawili przede wszystkim na rozrywkowość produktu.

Zgodnie z założeniami teorii „pełen gaz, hamulców brak" odpaliłem od razu pierwszy lepszy tor (poziom EASY– he, he). Nawet nie zwracając uwagi na możliwość próbnych jazd na trasie czy rozegrania pełnych treningów, od razu przeszedłem do meritum sprawy. Zignorowanie „Qualifying" zaowocowało 12 pozycją startową, ale co to dla takiego gościa jak ja. Po zapaleniu się zielonego światła od razu z kopyta wybiłem się na 8 pozycję. Po pierwszym zakręcie byłem już 6. Długa prosta, dochodzę piątego. Nagle wpada mi do głowy szaleńczy pomysł. Chwila koncentracji i w czasie wyprzedzania odpowiednio uderzam Alesiego w bok. Coool. Trochę rzuciło, koła zabuksowały, ale jedziemy dalej. W lusterku widać przyjemną kotłowaninę. To jest to! Kolejne dwa zakręty pokonane „na ścinę" – YEAH. Do końca wyścigu jeszcze czterech konkurentów przy mojej niewielkiej pomocy skończyło na poboczu. I pewnie byłbym wygrał, ale na ostatnim okrążeniu spróbowałem jazdy pod prąd i zostałem zdyskwalifikowany. Ale i tak było czadowo. To by było na tyle, jeżeli chodzi o luźne impresje z wyścigu. Przypuszczalnie duża część graczy mniej więcej na tym etapie zakończy rozgrzebywanie „Power F1". Jednak dla tych, którzy od gry wymagają trochę więcej niż tylko zwykłej wyżywki, autorzy przygotowali wiele naprawdę miłych niespodzianek. Po pierwsze – trójstopniowy poziom trudności. Po drugie – warsztat, gdzie można wyregulować ustawienia samochodu, a jest tego dosyć dużo. Typów opon, opcji zawieszenia czy kątów nachylenia spojlerów można się jeszcze było spodziewać, ale takie bajery jak ustawienia przełożeń skrzyni biegów, wspomagania hamulców czy przeciążeń oddziaływujących na kierowcę w czasie jazdy zastrzeżone były do tej pory jedynie dla grających w „GP2". Do tego dochodzi jeszcze możliwość włączenia/wyłączenia uszkodzeń, edycja własnych teamów (standardowo otrzymujemy zestaw samochodów, nazwisk i 17 torów z sezonu 1995) i małe studio nagrań, gdzie dowolnie możemy montować i nagrywać replaye. Jak wynika z powyższego ***„Power F1" [redacted] spełniać funkcje [redacted] tylko zręcznościówki, [redacted] ró[redacted] naprawdę [redacted] symulatora.*** Grafikę można określić najtrafniej jednym słowem – szybka. Obłędnie. Czasem tracimy wręcz panowanie nad tym, co dzieje się na ekranie, pędzimy „na czuja". Ostatnio miałem okazję grać w podobną produkcję na PSX o nazwie „Formula 1" i mimo iż na PC nie osiąga to aż tak wielkiego dynamizmu, to jednak zawsze jest to pewna namiastka. Pisząc „szybka" mam na myśli oczywiście tryb niskiej rozdzielczości, bo w SVGA na P100 wyścig bolidów swą żywiołowością przypomina raczej rajd weteranów szos. Autorzy gry przyznają, że nie starali się odwzorować tras z pieczołowitością, co do milimetra. Jednak mimo wszystko zauważyłem, że większość reklam, długości zakrętów i tym podobne są na swoich miejscach, podobnie jak w rzeczywistości, więc nie ma na co narzekać. Otoczenie toru jest bogate i różnorodne, widoczki z kamer są dość efektowne. Oblepione reklamami samochody w stłuczkach tracą kawałki karoserii. Jednym słowem fajowo. Dźwięk również na poziomie. Wycie silników aż jeży włos na głowie. Inne odgłosy towarzyszą jeździe po asfalcie, poboczach czy piachu, zaś przejeżdżając przy trybunach słyszymy owacje publiki. Trochę gorzej wypadły muzyczki, które nie dość, że uruchamiają się tylko po wybraniu opcji „full install", co zabiera nam 100 MB z twardziela, to jeszcze jest ich niewiele i utrzymane są w monotonnym dance'owym „umpa-umpa".





„Power F1" jest produktem dobrze przemyślanym. Oprawa graficzno-dźwiękowa jedynie potwierdza teorię, że wszystkie wyścigi na PC są teraz bardzo ładne. Gra planowana była jako racer bardziej przystępny dla przeciętnego gracza niż hiperrealistyczne „Grand Prix 2". I strategia ta jest konsekwentnie realizowana. W czasie jazdy mamy aktywnego helpa, który podpowiada, w którą stronę będzie kolejny zakręt, czy powinniśmy tylko trochę zwolnić, czy też od razu depnąć zdrowo po hamulcu. Dla większych laików jest nawet auto-hamulec. Jeżeli jednak tylko nabierzemy ochoty na coś więcej, możemy szybko wyłączyć wszystkie te pomagacze i zagrzebać się w warsztacie, mieszając w aerodynamice wozu. Dzięki takiemu podejściu do sprawy gra może się podobać każdemu. ***Piotres***

[redacted]	[redacted]
[redacted]	Teque
[redacted]	Już jest
[redacted]	145,00
[redacted]	Mirage
[redacted]	[redacted] SVGA
[redacted]	SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

[redacted] **88** PROCENT

It[redacted] fast, it's loud, it's cool. Gra może spełniać nie tylko funkcje zręcznościówki, ale również naprawdę niezłego symulatora.

Star General

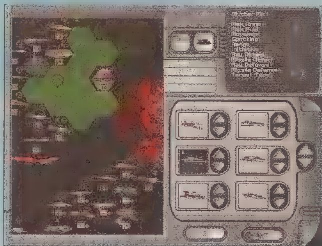
Po skasowaniu wrogich armii w grach „Panzer General" i „Allied General" oraz rozprawieniu się z hordami goblinów czy innych tam trolli w „Fantasy General", nadszedł czas, aby wszyscy komputerowi stratedzy zapięli mocno pasy bezpieczeństwa, odpalili silniki jonowe i zabrali torebki na łapanie zjedzonego właśnie śniadania. Przenosimy się [illegible] w stan nieważkości, aby w najnowszej produkcji SSI – „Star General" rozpocząć podbój kosmosu.

Seria „5-Star" z wytwórni taktycznych magików, Strategic Simulations Inc., jest namacalnym dowodem twierdzenia, że dobry pomysł na grę może potem procentować firmie przez wiele lat. A takim niewątpliwie był wydany w 1994 roku „Panzer General". Dzięki takim zaletom, jak prostota obsługi, duży realizm i ogólnie duża grywalność, strategia ta podbiła serca tysięcy graczy na całym świecie. Dalszy bieg wypadków łatwo dał się przewidzieć – w następcach, którzy dość szybko pojawili się na rynku, wykorzystano ten sam engine, wprowadzając jedynie zmiany w sferze grafiki i dźwięku, co zostało podyktowane adaptacją do nowego świata fantasy bądź zmianą rodzaju walczących sił.

„Star General" to strategia, czerpiąca bardzo wiele od swych poprzedników, ale też dodająca mnóstwo od siebie. Dzięki temu nie jest to tylko kolejna, „trzaśnięta" na chybcika gierka, ale produkt dobrze przemyślany i wzorowo wykonany. Po dość słabiutkim intro, przechodzimy do menu głównego, które daje nam możliwość rozpoczęcia rozgrywki w trzech różnych trybach. Pierwszy z nich, to gotowe scenariusze. Są to 24 kosmiczne bitwy, pogrupowane od tych najmniejszych, do naprawdę potężnych, w które zaangażowane jest wiele statków i planet. Gracz musi tu wykonać określone zadanie. A to zająć jakąś planetę, a to obronić się przed atakiem czy wyśledzić konwój statków. Mamy na to określoną liczbę tur, co moim zdaniem jest dużym minusem, bo nie lubię działać w zbytnim pośpiechu. O ile więc „Battles" nie zatrzymały mnie na długo, to kolejne dwie opcje („Expansion Wars" i „Fast Start") przykuły na cały tydzień. Ogólnie rzecz biorąc – mamy tu do wykonania absolutnie ważną misję – podbój całego wszechświata.

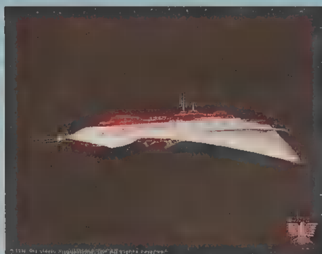
Zatrzymajmy się na chwilę przy tym, co od czasów poprzedników pozostało prawie nie zmienione, czyli interfejsu. **„Star General" jest pełnokrwistym [illegible] gatunku „turówek-planszówek", [illegible] się [illegible] gier.** Większą część ekranu zajmuje podzielone na heksy pole, po którym poruszają się nasze jednostki. Rozkazy wydajemy z wygodnego menu, umieszczonego z boku ekranu. Nasze jednostki mogą wykonać ruch, zaatakować, dozbroić się czy nareperować (o ile oczywiście pozwoli nam na to liczba punktów ruchu). Oczywiście, podejmując ważne decyzje należy pamiętać o całej masie dodatkowych szczegółów, tak aby na przykład naszemu transportowcowi, wiozącemu wojska inwazyjne na planetę Daun (jak babcię kocham – naprawdę jest tu taka planeta), nie zabrakło paliwa w pobliżu czarnej dziury, bo drogi statek, wraz z drogocenną zawartością, zmieni miejsce pobytu na bliżej nieokreślone i tym samym znacząco uszczupli nasze siły. Po wydaniu wszystkich poleceń możemy zakończyć turę i oddać ruch przeciwnikowi. Tyle podobieństw, dalej zauważamy już istotne zmiany (na lepsze – a jakże). Po pierwsze – zmieniła się strategia walki, gdyż teraz jest ona dwupoziomowa.

Wojna w „Star General" rozgrywa się jak gdyby na dwóch różnych etapach. Pierwszym z nich są powierzchnie podbitych planet. Tu rozbudowujemy infrastrukturę stawiając miasta, elektrownie, fabryki, centra techniczne i tak dalej. To właśnie tutaj będzie wytwarzana większa część tzw. „resource points" (RP – ale nie mylić z pewnym pięknym krajem nad Wisłą, który skraca się dokładnie tak samo), które będzie potem można spożytkować na nowe jednostki czy na naprawę starych. Dopiero po osiągnięciu pewnego poziomu technicznego gracz, zaczynający najczęściej mając w swym posiadaniu tylko jedną planetę, może ruszyć na podbój kosmosu. Takie podejście do tematu daje nam właściwie dwie oddzielne gry, wymagające od nas całkiem różnego nastawienia i odmiennej stra-





Niektórzy wielbiciele strategii w czasie rzeczywistym twierdzą, że gry rozgrywane na tury są już na wymarciu. „Star General" obala tą tezę, bo już dawno nie widziałem tak złożonej, dopracowanej i wciągającej produkcji.



tegii. Bitwa na powierzchni planet to typowa masówka. Ponieważ oddziały naziemne (do wyboru typowe czołgi, piechota, lotnictwo artyleria itp. – przyda się doświadczenie z poprzednich części) są raczej tanie, więc można naprodukować ich na kopy I posłać do boju właściwie nie przejmując się pojedynczymi pechowcami, którym dane będzie znaleźć się o niewłaściwym czasie w niewłaściwym miejscu. A niech giną, mięso armatnie. Jedynym ograniczeniem jest pakowność naszych transportowców. Zaś bitwa w kosmosie, to już zupełnie inna para adidasów. Wystawienie porządnej i zaawansowanej technicznie floty, to poważny wysiłek dla gracza. Stąd też w tym przypadku każdy krążownik będzie dla nas na wagę złota. Również charakter działań nieco się zmienia. Konstruujemy zwarte grupy, które zawierać będą zarówno powolne jednostki o olbrzymiej sile rażenia, jak i szybkie i wytrzymałe krążowniki oraz niszczyciele. Całość uzupełniają latające mini-fabryki (Tender), które mogą naprawiać i dozbrajać „dziabnięte" oddziały. Oczywiście należy pamiętać o obronie dla planet, które bez ochrony z kosmosu bardzo szybko mogą paść ofiarą niespodziewanych desantów wroga. Dlatego







też o sukcesie w grze zadecyduje umiejętny rozdział środków pomiędzy siły defensywne na powierzchni, rozbudowę infrastruktury i flotę kosmiczną, która ułatwi nam zdobywanie kolejnych planet.

Do tego przewodnika taktycznego należy dodać jeszcze inne ciekawostki. Na przykład można zdobywać dodatkowe RP prowadząc handel międzyplanetarny (specjalne statki kupieckie) bądź zajmując się eksploracją asteroid, wydobywając z nich cenne metale. Nadmiar tych punktów można spożytkować nie tylko na rozwój techniki czy rozbudowę armii. Do „Star Generala" wprowadzono opcje dyplomatyczne. W kosmosie, jak słusznie podejrzewa agent Fox Mulder, żyje wiele istot rozumnych. W „SG" jest ich siedem (to jest ras, nie istot), przy czym gracz może wcielić się w dowolną z nich. Każda rasa dysponuje trochę innym sprzętem (na przykład jaszczurkowato-śluzowaci Xritra mają statki złożone z macek i odnóży). W czasie wojny ekran dyplomacji pokazuje stosunek sąsiadów do gracza – od całkowicie neutralnego aż po całkowicie wrogi. Oczywiście nastroje można znacznie poprawić, przesyłając skromny upominek w postaci łapóweczki z RP.

Co do grafiki, to oprócz tego, że jest (to chyba oczywiste), to jeszcze do tego jest całkiem niezła. Renderowane scenki w SVGA nieco kuleją, ale za to sama rozgrywka prezentuje się znakomicie. Ikon jednostek jest od groma I ciut ciut, dla każdej rasy inne. Dużo urozmaicaczy, które jednak w żaden sposób nie niszczą ogólnego wrażenia czytelności i funkcjonalności, oraz wygląd plansz udowadnia, że panowie z SSI znają się na rzeczy. Przydałoby się tylko więcej wykresów, bo po pewnym czasie od nadmiaru liczb można dostać kręćka. Za to gorzej wypada oprawa dźwiękowa. Muzyka (zapisana jako audio) nawet ujdzie w tłumie, ale przerażających dźwięków, dobiegających z głośników podczas walki, nie powstydziłby się nawet zespół „The Prodigy". Dlatego dla dobra własnego i sąsiadów, wskazane jest ich wyciszenie.

Czas na małe podsumowanie, bo pewnie już zaraz koniec strony. „Star General" to gniot... (eee...sorry – odbija mi, jest druga w nocy). Cofnij.

Czas na małe podsumowanie, bo pewnie już zaraz koniec strony. „Star General" to gra prawie doskonała. Odnoszę wrażenie, że za bardzo wdając się w szczegóły strategiczne trochę przynudzałem I trułem w tej recenzji. Ale wierzcie mi, to co opisałem, to tylko niewielka część atrakcji, jakie szykuje dla nas SSI. „Star General" to gra bardzo złożona, dopracowana koncepcyjnie i wzorowo wykonana. Jest to najlepszy produkt z linii „XXXX Generałów" i jeśli tak dalej pójdzie, to kolejna strategia z tej serii będzie już tak genialna, że jej dla Was nie opiszę (bo grając padnę na zawał z zachwytu). A tak swoją drogą ciekawe, co nią będzie. Proponuję „Bactery Generala" – wojna wirusów z bakteriami i limfocytami – byłoby ciekawie. A na razie proponuję zająć się „SG", bo naprawdę warto. ***Piotres***

wydawca	Mindscape
producent	SSI
data wydania	Już jest
cena	Tel.
dystrybucja	Optimus-Bis
wymagania techniczne	486DX2, SVGA 16MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

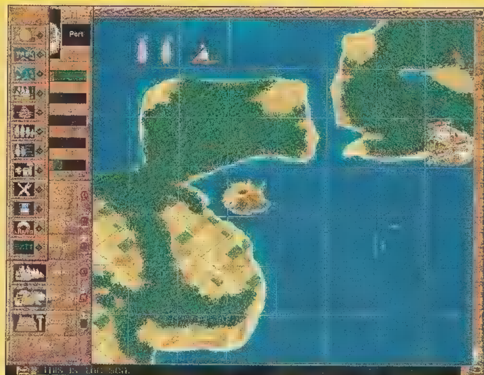
86 PROCENT

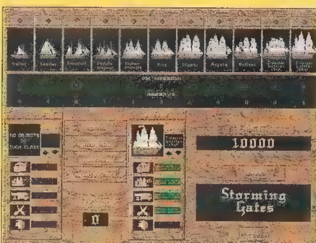
Admiral Sea Battles

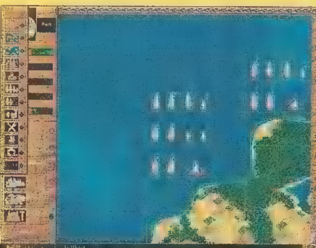
Eeech... wspaniałe czasy wielkich żaglowców, smagnięcia wiatru na twarzy, dzikie odległe lądy, dzikie piękne seniority w portach, krwiożerczy piraci i ich skarby. Ten świat znamy jedynie z opowiadań co starszych dziadków.

Co dziwne, tak fascynujący temat leży raczej odłogiem w grach komputerowych. Oczywiście, kiedyś dawno było „Pirates" z MicroProse czy „Monkey Island" z mister Le Chuckiem, ale to trochę mało. Teraz przynajmniej część wspomnianych na początku wrażeń (oprócz tych seniorit), możemy przeżyć dzięki strategii morskiej firmowanej przez rosyjski (??!) team „Meridian-93".

Dosyć ładne, aczkolwiek trochę zbyt statyczne intro wprowadza nas w historię konfliktu pomiędzy Zakonem Zielonego a Zakonem Czerwonego Krzyża o pewien świeżo odkryty archipelag. Gracz staje do walki jako admirał floty Czerwonych. Na przejście czekają trzy kampanie, po sześć misji w każdej. Sama bitwa wygląda dość tradycyjnie. Odbywa się na podzielonej na kwadraciki planszy, przyozdobionej gdzieniegdzie lądem oraz cieszącymi oko animacjami fal czy radośnie skaczących delfinów. Każda jednostka, a jest ich 11 – od małych fregat do potężnych niszczycieli – ma określoną liczbę punktów ruchu, strzału, doświadczenia itp. Po sensownym ich wykorzystaniu, to jest przemieszczeniu statku, ostrzelaniu wrogiego miasta czy abordażu, kończymy turę i oddajemy inicjatywę przeciwnikowi, który przemieszcza swoje statki, ostrzeliwuje nasze miasta i przekazuje pałeczkę nam. Dużym plusem gry jest silne zróżnicowanie zadań, jakie kolejne misje stawiają przed graczem. Czasem będzie to wyniszczenie całej floty wroga, kiedy indziej pościg za uciekającymi jednostkami czy rozkaz wybudowania portu w punkcie X. Tak duży rozrzut wymaga od gracza elastyczności i częstej zmiany taktyki walki. Są misje, gdy mamy czas na wybudowanie silnej flotylli i spokojne przygotowanie ataku. Kiedy indziej musimy gonić kilkoma uszkodzonymi łódkami, powiększając armię poprzez dokonywanie abordażu wrogich jednostek, aby dotrzeć do cieśniny szybciej niż wrogie transportowce. Planując strategię, należy też wziąć pod uwagę takie ciekawostki, jak na przykład zmienna pogoda. Warto zapoznać się z prognozami ówczesnej „chmurki", gdyż niejeden raz nagły sztorm popsuł mi szyki.



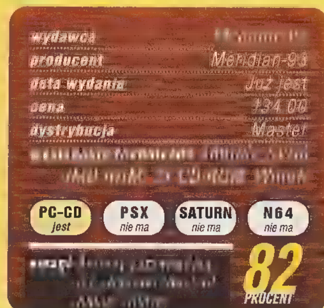




Komputerowy przeciwnik gra dosyć dobrze i rozważnie, przez co potrafi być groźny. Nieczęsto spotkamy w jego wykonaniu samobójcze rajdy pojedynczych jednostek. Najczęściej nie wychodzi poza zasięg wsparcia ogniowego z nadbrzeżnych fortów. Również w walce na bliskie dystanse należy uważać, gdyż poprzez abordaż z 10 statków może nam bardzo szybko zostać 1. Należy więc wykorzystywać możliwość ustawienia dwóch jednostek na jednym kwadracie, co ów manewr uniemożliwi. Trudność kolejnych misji rośnie wraz z postępami w grze, przy czym nigdy nie trafia się nam zadanie prawie niewykonalne. „Admirala" można skończyć, wymaga to tylko trochę czasu. Dla znudzonych walkami ze sztuczną inteligencją (i bynajmniej nie jest to blondynka przefarbowana na brunetkę) przygotowano tryb multi-player.

Interfejs i wszelakie menusy są przejrzyste, więc grę można opanować prawie od razu, intuicyjnie. To jest ważne, szczególnie dla początkujących. Równie szybko poznamy większość prawideł rządzących światem „Admirala", a później pozostanie już tylko przyjemna, relaksująca rozgrywka. Dla profesjonalistów, oprócz standardowego zestawu opcji, dodano trochę tabelek obrazujących nasze wyniki, podsumowania i takie tam. Grafika SVGA, stoi na wysokim poziomie. Mapka i wszystkie jednostki są wyraźne i łatwo rozróżnialne. Uwagę zwracają bardzo ładne, renderowane scenki rodzajowe, obrazujące zatopienie wrogiego statku czy zburzenie fortu. To oraz muzyka stylizowana na „tamten okres" dodają grze smaczku, odpowiedniego klimatu. Szkoda jedynie, że autorzy nie pokusili się o zachowanie realiów historycznych. Wolałbym zatapiać hiszpańskie galery niż bezimienne jednostki Zakonu. W grze jest jeszcze kilka drobnych potknięć, które zmuszają mnie do obniżenia oceny. Szwankuje ruch całej grupy żaglowców, nie zawsze wykonywany jest po optymalnej trasie. Na lądzie można wybudować jedynie trzy rodzaje umocnień – dwa rodzaje fortów i port. To trochę za mało. Szkoda też, że nie ma możliwości zajmowania instalacji wroga. Po pierwsze, miałoby to większy wpływ na „strategiczność" rozgrywki. Po drugie, mogłoby się stać źródłem dodatkowych dochodów, gdyż w „Sea Battles" budowa nowych statków kosztuje dużo, ich naprawa również, więc nieraz staniemy przed problemem dziur w kadłubie i w budżecie. „Admiral" to pierwsza gra kozaków spod znaku Meridian-93, więc debiut wypadł zadziwiająco dobrze. Gra jest prosta w obsłudze, a dzięki dużemu zróżnicowaniu scenariuszy i inteligencji komputera, potrafi wciągnąć na długo. Muszę się przyznać, że strategie rozgrywane na tury, nudzą mnie. Przy tej grze nie przysnąłem ani razu...

Piotres



Jest wiele powodów, dla których morska strategia „Admiral: Sea Battles" jest warta uwagi. Prostota, przejrzystość i duża grywalność, to tylko najważniejsze z nich.

Stars!

Nie znajdziecie w tej grze bajkowych widoków nieznanych planet, animowanych sekwencji walk kosmolotów ani podniecającej ścieżki FX, pełnej huku eksplozji i bitewnej wrzawy. „Stars!" to wspaniała, rasowa gra strategiczna, dobra dla samotnych strategów, doskonała dla wielu graczy!



Cała ta historia rozpoczęła się mniej więcej pięć lat temu... Wielkie sukcesy gry „Civilization" zrodziły zapotrzebowanie na przeniesienie jej akcji do kosmosu. Był wówczas rok 1992. Ale „Masters Of Orion" miała się ukazać dopiero w roku 1994! Jednak fani strategii nie chcieli czekać tak długo! Garstka domorosłych zapaleńców zmajstrowała strategiczną gierkę o nazwie „VGA Planets". Była przeznaczona dla trybu multiplayer, rozpowszechniono ją jako shareware. Gierka chwyciła, a zainteresowanie nią było bardzo duże! Zachęciło to dwóch innych fanów strategii – panów Jeffa McBride'a i Jeffa Johnsona do napisania w 1995 roku i rozpowszechnienia w Internecie nowej gry strategicznej o budowie kosmicznego imperium. Gra nosiła tytuł „Stars!". Została napisana również w trybie dla wielu graczy i stała się kolejnym, wielkim shareware'owym przebojem. W tym momencie do akcji wkroczyła wielka firma wydawnicza Empire, specjalizująca się w grach strategicznych. Gra „Stars!" została znacznie rozszerzona i udoskonalona. Do opcji multiplayer dołączono opcję gry pojedynczego gracza z komputerem. „Stars!" cieszy się dużym zainteresowaniem na obydwu półkulach. Pod koniec ubiegłego roku gra dotarła do Polski.

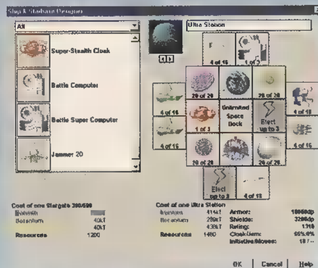
O czym ćwierkają ptaki w całej galaktyce?

Gdzieś, na krawędzi wszechświata, dwie wysoko rozwinięte cywilizacje – rasy skorupiaków i rasy ameb – miały siebie serdecznie dosyć! Nie znalazły innego rozwiązania swego problemu, jak starcie w morderczym zwarciu. Wynik starcia przewyższył oczekiwania obydwu stron!

Gigantyczna eksplozja unicestwiła nie tylko obie walczące rasy, ale i wszystkie pozostałe gatunki rozumne w kosmosie. Zostały zniszczone wszystkie harmonijnie powiązane ze sobą bańki czasoprzestrzenne, z których składał się kosmos. Prawie wszystkie, bowiem w przestrzeni napełnionej nicością ocalała jedna, jedyna kulista czasoprzestrzeń. To kosmos, w którym istniejemy! Jest ogromny, lecz jednocześnie za mały, aby pomieścić wszystkie żyjące w nim rasy. Nastał czas, że każda z rozumnych ras osiągnęła możliwość kolonizowania innych planet i zdolność podróży międzygwiezdnych. Jednak każda rasa jest żądna panowania nad całym kosmosem i nie uznaje interesów innych ras. Jest to doskonała recepta na kosmiczny kłopot!

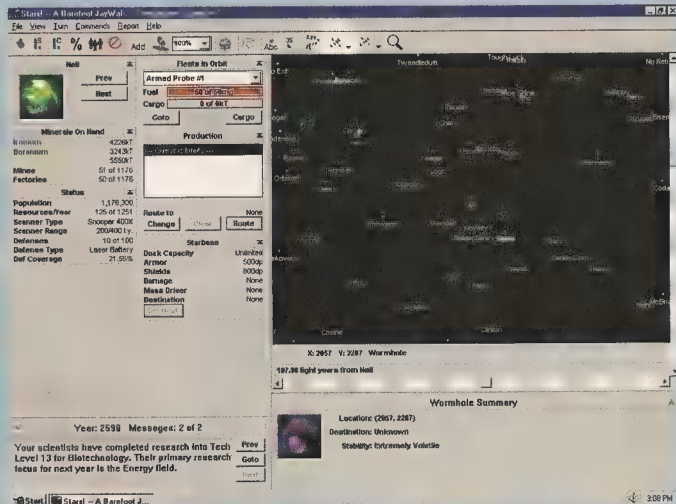
Co my tu mamy?

Na szczęście anihilacyjna broń ras skorupiaków i ameb nie przetrwała kosmicznego kataklizmu! Oferowany Ci przez grę „Stars!" kosmos jest jeszcze w miarę bezpieczny. Ani Ty, ani Twoi konkurenci nie potraficie jeszcze wyrządzić zbyt poważnych kłopotów. Na starcie gry możesz budować jedynie dość proste statki kosmiczne. Z czasem będziesz mógł zbudować międzygwiezdne krążowniki, bombowce planetarne,



a nawet frachtowce wielkości małych księżyców. Wynajdziesz groźne bronie, przed którymi będą drżały słabsze cywilizacje i które nauczą respektu wysoko rozwinięte kosmiczne rasy. Będziesz kolonizował planetę za planetą, układ gwiezdny za układem. Przy łucie szczęścia możesz napotkać materialne pozostałości (artefakty) po pradawnych cywilizacjach. Ich wykorzystanie może znacznie przyspieszyć Twój techniczny rozwój. Możesz ponadto napotkać istoty rozumne, przychodzące z innych wymiarów czasoprzestrzeni. Na zasadzie wzajemności – mogą one podzielić się z Tobą swymi osiągnięciami. Grę rozpoczynasz w planetarnym roku 2400, kontrolujesz układ bogaty w surowce i dysponujesz zaawansowanym poziomem technicznym swej cywilizacji. Przed Tobą perspektywy odkryć nowych technologii, nowych światów i nowych kosmicznych cywilizacji. W tym świecie możesz zaistnieć jako kupiec, dyplomata, pirat, wojownik, wreszcie niemal jako bóg!

„Stars!" może się wydawać dość skomplikowaną grą. Takie wrażenie można odnieść, patrząc na nią po raz pierwszy. Funkcjonuje w Windows 3.1 oraz w Windows 95. Może nieco przestraszyć wielością otwieranych okien i plansz. Kiedy jednak „stratedzy" bliżej poznają jej okienkowy interfejs, wnet stwierdzą, że to pozory. Interfejs ten jest dość prosty i bardzo skuteczny. Otworzysz w końcu tylko te nieliczne okna, które uznasz w danym momencie za niezbędne. Okna ilustrowane są skromną, ale gustowną grafiką kosmolotów i broni. Układy planetarne i gwiezdne są przedstawione pod postacią operacyjnych map części kosmosu. Gra oferuje – do wyboru – aż 15 kosmicznych ras. Jeśli pierwszy raz rozpoczynasz grę – mała porada. Zanim zaczniesz grać „w inne rasy", najpierw poznaj tryb Tutorial. Gdy w tym trybie gry pojawi się kursor w kształcie „?", naciśnij lewy klawisz myszy. Przekonasz się, że jest to kursor skutecznej pomocy. Dobrze jest również naciskać na przycisk „help" w okienkach dialogu lub wybierając komendę „help" z głównego menu. ***Reset***





„Stars!" to gra nie tylko dla chłodnych „strategów". To gra dla wielu, którzy chcą i potrafią myśleć. Rozszerz swoje horyzonty! Sięgnij po gwiazdy!

War Wind

‹klik› znów [redacted] od koalicji, [redacted] wywołało protest Osiedlowego [redacted] Gospodyń ‹klik› [redacted] ja [redacted] okres. [redacted] szczęście [redacted] przy sobie ‹klik› [redacted] Mars, który ‹klik› wybieli Cię ‹klik› i ogoli jeszcze dokładniej ‹klik› [redacted] teraz zapraszamy [redacted] wieczorynkę.



No, nareszcie coś dla redaktora poważnego pisma o grach komputerowych. Miło po całym dniu eksterminowania społeczeństw i jednostek, na przemian w „Red Alert" i „Virtua Fighter" wyrzynania Obcych oraz rozbijania samochodów na innych samochodach, zasiąść spokojnie przed TV i obejrzeć ukochane „Smurfy". Ale tak na poważnie. Dzisiejsza bajka będzie o pewnej planecie o nazwie Yavaun (w intro wymawiają to jawóóón), leżącej gdzieś daleko w kosmosie. Na rzeczonej planecie do tej pory egzystowały sobie spokojnie cztery rasy. Jedni szefowali, inni wykonywali polecenia, a jeszcze inni pilnowali, aby ci, co te polecenia wykonywali, nie przestali tego robić. I wszyscy pewnie żyliby sobie w obopólnym szczęściu i zadowoleniu, gdyby nie fakt, że nagle jedna z ras wpadła na pomysł, żeby się wyzwolić i zbudować własne imperium. Pomysł okazał się na tyle dobry, że podchwyciły go od razu inne rasy. A jak się po pewnym czasie okazało, jedna planeta to stanowczo za mało miejsca na cztery imperia. Dlatego też rozpoczęła się wojna totalna i ogólna, bez żadnych ograniczeń. Jedynym prawem stał się Kodeks Pięści i Topora, zaś jedynymi słusznymi poglądami poglądy tych, którzy wychodzili z bitew zwycięsko.

Tyle tytułem wstępu. ***„War Wind", [redacted] pro[redacted] będziemy [redacted] cie, to gr[redacted] gatunku strategii rozgrywanych [redacted] czywistym. Firmuje [redacted]*** które ostatnio wręcz zasypuje nas nowymi tytułami. To już trzeci produkt wydany w przeciągu ostatnich trzech miesięcy, dwa poprzednie okazały się być niezłe („Steel Panthers II" – 82% i „Star General" – 86%), a i trzeci, tu chyba nie zdradzę tajemnicy, trzyma klasę i również jest niczego sobie. Właściwie to chyba wypada mi się z tego cieszyć, bo wielbicielom strategii wychodzi to jedynie dobre.

Ale wróćmy do „War Winda". Po zgrabniutkim intro dostajemy się do ekranu wyboru rasy. Możemy się opowiedzieć po czterech różnych stronach: Tha' roon to ludki z wyglądu przypominająca skrzyżowanie kurczaka z alienem z filmu „Obcy". Kiedyś to właśnie Tha' roon władali całą planetą, a aktualnie starają się usilnie przywrócić porządek i odbudować imperium. Obblinoxi to rasa wojowników – silna, brutalna, dzięki temu najlepiej przygotowana i wyekwipowana do walki. Cel – wiadomy – dorwać się do władzy. Kolejny klan to Eaggra, małe stworzonka przypominające rośliny, dawniej niewolnicy zatrudnieni przy wznoszeniu budowli. Wojownicy z nich żadni, ale za to mnożą się w tempie geometrycznym i budowanie mają obcykane w jednym paluszku. Ostatnia, najdziwniejsza rasa, to Shama' Li. Ich siłą jest umysł, dążą do pokojowego rozwiązania konfliktu. Niedostatki mięśni i sprzętu rekompensują im dość duże zdolności magiczne i naukowe. To, jakim plemieniem zdecydujemy się pokierować, będzie miało duży wpływ na charakter dalszych działań, naszą strategię i ideologię, w imię której będziemy walczyć. Każda rasa to również nieco inne jednostki jakie możemy budować, parametry wojenne, możliwości produkcyjne itp.





Co mnie od razu powaliło w „War Wind"? To przede wszystkim całkiem nowy świat, jaki otrzymujemy do eksploracji. Widać, że autorzy gry włożyli wiele trudu, aby stworzyć nam jego w miarę spójną wizję. Mamy więc szczegółową historię, opisy jednostek, ras, obrazki, grafiki (polecam przejrzenie instrukcji – wykonana jest naprawdę na wysokim poziomie). Całość oprawy graficzno-dźwiękowej jest wyraźnie podporządkowana stworzeniu odpowiedniego, z lekka fantastyczno-psychodelicznego nastroju. Nastroju, w który prawie natychmiast można „wsiąknąć". Pełna identyfikacja gracza ze sterowaną rasą to tylko kwestia (krótkiego zazwyczaj) czasu. Podoba mi się też sposób, w jaki złamane zostały i przemieszane różne konwencje – w świecie Yavaun czary i fireballe koegzystują razem z karabinami maszynowymi i siatkami pod napięciem.

Przed kolejnymi misjami możemy obejrzeć dość ładne filmiki. Menusy ubarwione zostały w sposób zadowalający: tła, złocone czcionki, bajery – te sprawy. Całość w SVGA. Widać, że chłopaki znają się na rzeczy. Rozgrywkę obserwujemy tradycyjnie z góry. Sam wygląd pola bitwy stawiam sobie znacznie wyżej, niż ten z „Warcraft II", tam autorzy poszli bardziej w stronę komiksu – tutaj całość jest tak realna, jak tylko pozwalają na to warunki (nierealnego w końcu) świata. Kręcące się po całej planszy jednostki animowane są ładnie, zaś gość który je projektował, musi mieć niezłego świra. Ale dzięki temu grafika „War Wind" ma swój niepowtarzalny styl. Szczególnie podobały mi się oddziały krzaczkowatych Eaggra, u których nijak nie można rozeznać się, gdzie tył, gdzie przód, a gdzie ręce. Nie wiadomo nawet, czym toto walczy. Po „normalnych" czołgach i innym sprzęcie wojskowym z „Red Alert", dostajemy pod swoją komendę bandę porostów – ubaw niesamowity. Muzyka i dźwięki są niezłe, acz kolwiek mogłoby być lepiej. Na dłuższą metę wszystko jest za bardzo monotonne i za szybko się „osłuchuje".





Słów kilka o strategii, bo tu również „War Wind" wprowadza trochę inne, niż znane nam do tej pory, podejście. Środek ciężkości konfliktu zbrojnego został przesunięty bardziej w stronę jednostek i postaci, co jest w tej grze są na-

prawdę szalenie istotne. Miasta są tylko tłem, w niektórych misjach w ogóle nie opłaca się ich rozbudowywać. Tak naprawdę liczą się tylko nasi żołnierze. Ale za to jacy żołnierze. Jest możliwość ich doszkalania. Poprzez unowocześnianie narządów wojacy stają się szybsi, silniejsi i bardziej wytrzymali. Zaś po zakończeniu misji możemy ośmiu z nich przenieść do kolejnej. Daje nam to całkowicie nowe możliwości. Początkowe misje warto sobie świadomie przedłużyć jedynie po to, aby zmontować silną drużynę osiłków, którym potem nic i nikt nie zdoła się oprzeć. Poza tym nowe jednostki werbuje się w gospodzie (mogą się do nas przyłączyć bohaterowie posiadający wiele nie spotykanych normalnie cech), zaś naszego dowódcę charakteryzuje wpływ na wojska i swoiste, zdobywane wraz z walkami, doświadczenie. Czyżby więc pierwszy krok do zaimplantowania w strategie typowych statystyk RPG?

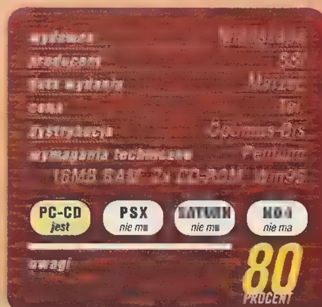
Wydawać by się mogło, że „War Wind" to gra doskonała. Ale niestety tak nie jest. Po pierwsze – jest za wolna. P100 i 16 MB RAM to absolutne minimum, aby zlikwidować żabie skoki kursora. Po drugie – nie najciekawiej rozwiązany jest interfejs, który sprawia pewne kłopoty i do najprzejrzystszych nie należy. Potyczka dwóch dużych zgrupowań wojsk jest prawie nie do opanowania – tu strzelają, tam ktoś ginie, tu leci... Zanim się obejrzymy, jest już po krzyku i nie bardzo jest co zbierać. Po trzecie – w grze za mało się dzieje. Bywają momenty, że tępo wpatrujemy się w ekran, podczas gdy sekundy dłużą się niemiłosiernie, a kolejna budowla (na przykład farma) powstaje w tempie ślimaczym. Na koniec pewnie zrobię to, czego nie chciałem robić, czyli porównam „War Winda" do drugiej części „Warcrafta". Jest to chyba nieuniknione, gdyż samo SSI zapowiadało, że przebije konkurencję z Blizzarda. A tak się niestety nie zdarzyło. „War Wind" mimo dużej dawki ciekawych pomysłów i swej oryginalności, ma zdecydowanie zbyt wiele wad, aby obwołać go „numero uno" na panteonie gierek rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Powiedzmy sobie szczerze: „War Wind" nie tworzy żadnego przełomu ani rewolucji. Jest to po prostu inne spojrzenie na strategie fantasy rozgrywane w czasie rzeczywistym, w wydaniu ludzi z SSI. Za co więc taka wysoka nota? Zaraz to wyjaśnię. Otóż, moim zdaniem, w „warcraftowym" świecie Azeroth nic nowego się już nie wydarzy. Wciąż będziemy mieli te same siły – ludzi i orków, wciąż podobne jednostki, budowle, styl działania (wiem, cuda się zdarzają, ale chyba nie wśród leniwych programistów). Jednym słowem, prawdopodobnie, o ile powstaną nowe części „Warcrafta", to w mniejszym lub większym stopniu będą one kopią znakomitych poprzedniczek, jedynie z unowocześnioną grafiką. A tego nie znoszę. Zaś „War Wind" stawia nam nowe wyzwanie – cały, nieznany świat do odkrycia. Cztery rasy do poznania, a każda wymagająca innego podejścia. Dzięki temu „War Wind" nie będzie dla nas czymś schematycznym, co już mniej więcej znamy. Nie raz i nie dwa czymś nas zaskoczy.



Myślę, że po poprawieniu wymienionych wcześniej niedociągnięć, (zapowiadana jest już część druga) może to być naprawdę rewelacyjna gierka. SSI ma szansę stworzenia własnej, konkurencyjnej dla Blizzarda i Westwood serii, czego im z całego serca życzę. Kupcie „War Winda". Pamiętajcie, że „Warcraft I" też nie był za dobrze przyjmowany. SSI i planeta Yavaun pokażą jeszcze ząbki. Mam nadzieję...

Piotres.

Fantastyczna atmosfera, dobra grafika i ciekawe pomysły oraz (sorry) kiepski sterownik, mała ilość akcji i inne ooopsy. W sumie – gierka dobra, ale mogłaby być lepsza.



Age of Sail



Taaa, była sobie kiedyś firma Empire... Nie, nie tak. Dawno, dawno temu.... (co ty, bajki piszesz? – Suicide) Też źle... Ludzie!

Kiercownicy! Oto kolejny produkt firmy Empire, a właściwie podlegającej jej Talon Software. Wiem, wiem, to ci obrzydliwcy od „Campaign" i serii „Battleground". Wygląda na to, że po serii propagującej międzystanowe rozgrywki w użyciu broni palnej do ruchomego celu, ludzie z Talon postanowili sprawić swym fanom nowy prezent w postaci... „Age of Sail". Jak sama nazwa wskazuje tym razem porzucimy zalesione wzgórza okalające Gettysburg, błonie pod Waterloo i temu podobne rzeczy (z „nieprzebytymi" Ardenami włącznie), by spokojnie zasiąść za sterem (a właściwie postać na mostku) okrętów wojennych epoki wojny o niepodległość (rzecz jasna „wuja Sama") i admirała Nelsona (to ten facet w drugim rzędzie z apaszką na czole.... że niby na oku? Nie moja wina, że zaglądał przez dziurkę do kajuty, było uważać na maryśpikiel). Kiedy nasze gałki dostrzegły kanciaste kształty pudełka i zoczyły ilustracje na nim (bitwa pod Trafalgarem) wszystko stało się jasne. Oto przed nami niezmierzony rejon mórz i oceanów do podbicia... no, niestety nie całkiem. Po pierwsze, co prawda operujemy na prawie wszystkich wodach XVIII i XIX świata, ale nasz wybór, co do konkretnego akwenu, jest żaden, komputer robi to za nas, poza tym w przypadku oceanów nie ma co mówić o jakichkolwiek różnicach, tu glon, tam rybka, i wszędzie woda z domieszką soli. Po drugie, jeśli z dość bogatego menu wybierzemy opcję Campaign, to i tak po zalogowaniu – wybór xywy, narodu (jest państwo Neapolitańskie!!!, o Rzeczpospolitej nie masz co myśleć, nigdy nie byliśmy potęgą morską, a w parę lat później trzech gości (w tym kobieta!) wzięło gumki i skorygowało przebieg linii granicznych w Europie), okresu historycznego etc. – będziesz rzucany niczym kufel po zapijaczonej tawernie. A tu mały konwoik do zatopienia (co jest, przecież to miała być era żagla a nie „Tirpitza"), a tam na dno ślemy stateczek kurierski, a tutaj znowu jakaś fregatka do złupienia... i tak w kółko. Gdyby nie awanse (cechujące się wzrostem Twojej siły w kolejnych potyczkach), to zupełnie zapomnielibyśmy o tym, co jest grane. A co do awansów, determinowane one są Twoimi poczynaniami w poprzednich misjach, ale spoko, jak Cię puszczą na dno (co przy opcji Difficulty ustawionej na Medium jest wydarzeniem nagminnym), to i tak wrócisz do domciu, a tatuś admirał zafunduje Ci nowy okręcik ze ślicznymi armatkami i ładniutko ubraną załogą. No problem, produkcja jak u braci zza Buga po czerwcu 1941 roku. Puszczasz więc na dno, łupisz w imieniu króla (lub senatu i narodu) i... to wszystko. Z jednej strony dość ciekawie i wydaje się nieco prosto oddane realia, z drugiej totalna nuda. Po wykonaniu trzeciej misji zaczynam ziewać, a przy dziesiątej do działania budzą mnie tylko salwy z okrętów wroga. Po prostu dechy pokładu, lazurowe niebo (nie zawsze, czynnik wiatru i pogody został tu dobrze oddany), nieco kanciastego płótna nad głową i woda, woda, woda.... (z rumem!!). Już „Pirates" byli lepsi, bo współczynniki walki z „Age of Sail" są tylko rozwiniętymi parametrami tej wiekowej produkcji.





Co mi się spodobało? Przede wszystkim oprawa dźwiękowa. Meine Herren, po prostu po usłyszeniu przygrywki (a jest ich kilkanaście na płytce) Suicide zaczął przed zasiąściem do komputera przebierać się w strój jak z heloween (tłumacząc, że mundurek pirata zwinęła najmłodsza latorośl klanu suicide'ów) a Jagd (czyli ja) z piwnicy wyciągnął ćwierćkartaunę i rozpoczął bombardowanie pozycji sąsiada, wrzeszcząc „ja ci dam Polansky". Czysty miód! Podnosi adrenalinę i poziom płynów rdzeniowych o 100%. Gorzej nieco z intrem (format 1/4 ekranu, • bez Pentium 133 skokowość Su-27 • 486). Renderowane obiekty są całkiem miłe, choć schematyczność w pojmowaniu słowa „żaglowiec" jest rażąca. Oprócz tego możliwość gry z kolegą „po drucie" otwiera nowe możliwości przed przyszłymi admirałami. Rzeczą godną uwagi jest edytor (yes.yes.yes!!!). Można dzięki niemu skonstruować dowolny scenariusz lub poprawić istniejące. Brak tylko jednego, twórcy gry dali przebogatą bazę pływających bestii przełomu wieków, a nie pozwolili skonstruować własnego „Titanica". Pewnie wiedzieli, że każdy bawiący się edytorem rozpocznie od stworzenia modelu szwedzkiego „Vasy" (kilkaset dział, niestety, po zwodowaniu przyjął pozycję „śniętej ryby" i cały złom poszedł na dno). Trudno, ***okrętów do wyboru jest [illegible] (twórcy gry chwalą się, że w opcji Campaign [illegible] ponad [illegible] okrętów z epoki, teoretycznie więc w tej [illegible] powinno być hm, ... nudy,*** niestety jest inaczej). Reasumując, stwierdzamy że mimo ścinającej z nóg oprawy dźwiękowej, niezgorszej grafiki i zastosowania dużej ilości opcji, gierka niestety nie jest hitem i po jakimś czasie (w przypadku malkontenta Jagda, około 10 godzin) może się znudzić. Amatorzy tego okresu historycznego i miłośnicy taktyki morskiej ery „popirackiej i trafalgarowej" będą zachwyceni, choć ich radość nie będzie trwać zbyt długo.

Jagd 52 • Suicide

Na Boga, panowie, ja naprawdę nie widzę żadnego rozkazu! (H. Nelson po odjęciu lunety od wyłupanego w którejś z poprzednich bitew oka. Rozkazu nie dostrzegł i dopadła go kula w parę godzin później).

wydawca	Empire
producent	Talonsoft
data wydania	już jest
cena	134,00
dystrybucja	Marksoft
wymagania techniczne	486DX2, SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, Win3.1

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

78

Down in the Dumps

Kosmici, śmieci, awaryjne lądowanie, humor, animacje, wielka kampania reklamowa – „Down In The Dumps" zapowiadało się zupełnie nieźle.

To jednak, co odczuwałam po paru godzinach grania, to było przede wszystkim rozczarowanie i odrobina żalu, bynajmniej nie po straconym czasie, jako że grę kończy się w iście piorunującym tempie, ale po ciężkiej pracy grafików, której znakomite skądinąd efekty przez niedoróbki scenariusza poszły na marne, gdyż, jak by to powiedział krytyk filmowy: twórcy nie wykorzystali w pełni możliwości, jakie niosły ze sobą miejsce akcji i postacie bohaterów. Ale po kolei.



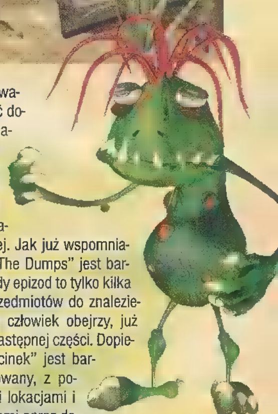
Głównymi bohaterami gry są członkowie rodziny Blubów, pochodzący z bliżej nieokreślonej planety, z rasy charakteryzującej się dziwacznym, przywodzącym na myśl warzywo, wyglądem, maleńkim, zaledwie calowym wzrostem i przeogromną przemądrzałością, z gatunku tych, w jakie standardowo zaopatrywane są postacie amerykańskich seriali komediowych. W momencie, w którym ich poznajemy, państwo Blub są w trakcie podróży na planetę Epsilon, gdzie zamierzają spędzić wakacje.



Marudzące dzieci, długi lot i coraz wyraźniejszy zew słonecznych epsilońskich plaż spowodowały, że pan Blub podjął tragiczną w skutkach decyzję – zdecydował się zjechać z kosmicznej autostrady i dalszą podróż kontynuować mało uczęszczaną, boczną drogą. Tam też doszło do spotkania naszych bohaterów z bandą Khana – zgrają przygłupich bandziorów. Uczestniczące w bardzo bezpośrednim spotkaniu pojazdy obu stron przestały być godne miana „pojazdu latającego" i wykreślając zgrabne spirale runęły w dół, na znajdującą się akurat w pobliżu Ziemię. Miejsce awaryjnego lądowania wypadło na nowojorskim wysypisku śmieci.

Blubowie stanęli przed alternatywą: albo naprawić statek, albo na zawsze pozostać na śmietnisku. Wybór prosty, jednakże wykonanie nieco trudniejsze, gdyż do naprawy pojazdu potrzebne są części, które podczas katastrofy zostały porozrzucane po okolicy, a dodatkowo ich część dostała się w ręce różnych niesympatycznych indywiduów, niezbyt chętnych do rozstania się ze swoimi znaleziskami.

„Down In The Dumps" w zamyśle autorów miało być przygodówką zrobioną w stylu animowanego serialu, a dokładniej mówiąc, śmiesznego serialu, tak jak Simpsonowie, z domieszką humoru z takich „znakomitości" jak filmy z królikiem Bugsem czy Beavisem i Buttheadem. W tym celu podzielono grę na cztery części, ustylizowane na poszczególne odcinki opowieści o przygodach Blubów na Ziemi, z których każda stanowi z grubsza oddzielną całość, osadzoną w różnych sceneriach i z udziałem różnych Blubów. Wprowadzono wiele postaci drugoplanowych, jak np. ropuchy, udające postacie z legendy o Robin Hoodzie, wszy – muzyków (w tym naturalnie Elvis) czy żuczki grające w pokera oraz wymyślono masę kawałów. Problem w tym, że wszystko to nie przyniosło oczekiwanych rezultatów. Drętwe dialogi, nieśmieszne i przewidywalne gagi, postacie, w które trudno się wczuć i w związku z tym trudno poczuć do nich sympatię, nawet grafika, znakomita jako przykład tego, co można osiągnąć, jeśli się bardzo postarać, z 3D Studio, okazuje się niezbyt odpowiednia do takiego zastosowania – większość dowcipów wyglądałaby z pewnością o wiele lepiej w „zwykłym" 2D. Sama gra też nie wypada tu dużo lepiej. Jak już wspomniałam, „Down In The Dumps" jest bardzo prosta. Każdy epizod to tylko kilka lokacji, parę przedmiotów do znalezienia i zanim się człowiek obejrzy, już przechodzi do następnej części. Dopiero czwarty „odcinek" jest bardziej skomplikowany, z ponad 30 różnymi lokacjami i dwoma postaciami naraz do kontrolowania, nie wystarcza on jednak, żeby uratować grę jako całość.



Tak więc jeszcze raz potwierdza się stara zasada, że nie wszystko złoto co się świeci – wspaniała oprawa graficzna nie jest w stanie przysłonić faktu, że gra nie reprezentuje sobą niczego specjalnego: ot, kolejna taka sobie, niezbyt interesująca przygodówka...

Patrycja

Kolejna gra, w której widoczny jest olbrzymi wysiłek włożony w stworzenie jak najwspanialszej grafiki, który jednak negatywnie wpłynął na dopracowanie innych elementów, w tym przedewszystkim na grywalność.

wydawca	[illegible]
producent	Haiku Studios
data wydania	już jest
cena	155.00
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi

68 PROCENT

Neverhood

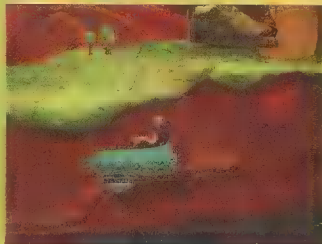
Ponad osiem lat temu Douglas TenNapel stworzył serię rysunków „Piękny Dzień w Neverhood", przedstawiającą fantastyczne, zbudowane z plasteliny miasto. Zawarty w nich pomysł dał początek jednej z najbardziej oryginalnych gier tego sezonu.

Chociaż, po zastanowieniu, muszę powiedzieć, że tak naprawdę to przypomina mi się tylko jedna gra, która mogłaby konkurować z „Neverhood" pod względem „niecodzienności". Jest nią „Dark Eye", firmy Inscape gra, którą tylko z braku lepszego określenia można nazwać przygodową, a będącą w istocie interaktywnym zbiorem opowiadań Edgara Allana Poe. Stworzone w niej połączenie kukiełek, niesamowitych wnętrz i niepokojącej muzyki sprawiają, że historie Poego nabierają zupełnie nowego wymiaru, bez reszty wciągając gracza w swój mroczny i przerażający świat, pełen szaleństwa i zbrodni.

Podobnie rzecz ma się z „Neverhood". Od samego początku grze udaje się całkowicie pochłonąć uwagę gracza tak, że nawet sama myśl o wyłączeniu komputera przed jej ukończeniem wydaje się nieprawdopodobieństwem. Niewątpliwie największy wpływ ma na to zastosowanie plasteliny zarówno do budowy wszystkich lokacji, jak i występujących postaci. Pomysł zaiste nowatorski i, jak się okazuje, szalenie skuteczny. Filmowane plastelinowe tła i animowani metodą animacji poklatkowej bohaterowie wydają się niezwykle realni i znacznie bardziej intrygujący niż ma miejsce w przypadku zwykłych rysunków.

Głównym bohaterem jest Klayman, śmieszny mały ludzik, którego nie sposób nie polubić „od pierwszego wejrzenia". Pewnego dnia budzi się w jakimś małym pokoiku – i to wszystko co wiadomo o nim samym i o miejscu, w którym się znajduje. Celem gry jest właśnie ustalenie, o co w tym wszystkim chodzi, i o późniejsze odpowiednie skorzystanie ze zdobytej wiedzy. By tego dokonać, Klayman musi najpierw dokładnie zbadać krainę, tytułowy Neverhood, w której przebywa. Zadanie trudniejsze niż się wydaje, wymagające od gracza zarówno sporego wysiłku umysłowego, jak i dobrej pamięci oraz umiejętności obserwacji, jako że zagadki w „Neverhood" są nieco inne od z reguły spotykanych w przygodówkach. Nie występują tu prawie w ogóle zagadki, których rozwiązanie polega na znalezieniu odpowiedniego przedmiotu i właściwym jego użyciu, większość polega na rozwiązaniu łamigłówki np. ułożeniu układanki, napełnieniu rur wodą, tak by wydawały dźwięki o określonej wysokości czy też na wprowadzeniu do urządzenia symboli w prawidłowej kolejności lub na naciśnięciu odpowiedniego przycisku. Wskazówki do poszczególnych łamigłówek są porozmieszczane w najróżniejszych miejscach: czasem jest to rysunek na ścianie wyjaśniający wprost, o co chodzi, czasem podpowiedź jest bardziej subtelna, np. rozlegający się w tle dźwięk, w każdym bądź razie wnikliwa obserwacja otoczenia i zapamiętywanie zauważonych tu i ówdzie szczegółów jest niezbędna. Na szczęście autorzy gry przewidzieli też możliwość, że ktoś nie będzie w stanie rozwiązać którejś z zagadek i zamieścili w grze system podpowiedzi w formie listów od Williego Trombone'a, znajdowanych w skrzynce na listy w jednej z lokacji, zawsze gotowego do podsunięcia jakiejś użytecznej sugestii. Podczas eksploracji Klayman znajduje też wiele kaset, które po odtworzeniu w czytniku opowiadają, jak doszło do powstania Neverhoodu i co się w nim zdarzyło przed przebudzeniem plastelinka. Historia ta jest przedstawiana w formie czarno-białego, niezwykle zabawnego, animowanego filmiku wyświetlanego na małym plastelinowym monitorku. Inną metodą na poznanie historii tamtego świata jest przeczytanie opowieści zapisanych na ścianach Archiwum. Tekstu jest tam naprawdę dużo – co najmniej dobra godzina czytania – ale jest to tego warte.







W stylu podobnym do „Silmarillionu" połączonego z „Bajkami Robotów" gracz poznaje wydarzenia i postacie odpowiedzialne za powstanie Neverhoodu, a także wiele innych opowiadań, choć nie łączących się bezpośrednio z grą, tym niemniej bardzo zajmujących. Inteligentny, pełen niespodzianek i pobudzający wyobraźnię scenariusz, wspaniała i dowcipna animacja (scena ucieczki przed zielonym potworem jest wprost niezapomniana), doskonały jazzowo-bluesowy podkład muzyczny sprawiają, że końcowy efekt wysiłku włożonego w modelowanie ponad 3 ton plasteliny jest grą wyjątkowo udaną i wartą zainteresowania. ***Patrycja***







Chyba najoryginalniejsza gra, jaka została ostatnio wydana. Plastelinki, wiele humoru, wciągająca i po prostu INNA fabuła sprawiają, że zdecydowanie warto rzucić na nią okiem.

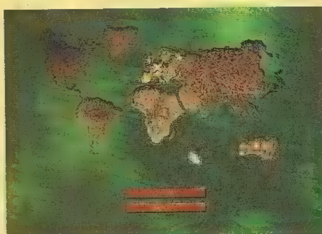
Settlers 2 Mission Disk

Nie będę kryć, że chociaż byłem swego czasu zachwycony grą „Settlers", to „Settlers II" mocno mnie rozczarowała i zdegustowała, bo mimo że oferowała znacznie lepszą grafikę i kilka nowych rozwiązań, to niemiłosiernie „zgrzytała" w rozgrywce.



I chyba nie tylko mnie to przeszkadzało, skoro Blue Byte na swym nowym produkcie, zatytułowanym „Settlers II – Mission CD", zdecydowała się umieścić upgrade programu, likwidujący kilka tych najbardziej rzucających się w oczy błędów. Ale o tym za chwilę, bo najpierw należy zacząć od tego, co nowego oferuje ten krążek.

Przede wszystkim otrzymujemy zestaw całkiem nowych kampanii polegających na podboju kolejnych kontynentów na normalnej mapie Ziemi. A drugą wielką atrakcją jest edytor map, który pozwala samodzielnie zaprojektować mapy do własnych misji „Settlers II". Edytor jest prosty w obsłudze, więc zaprojektowanie mapy np. Polski nie powinno nastręczyć większych problemów. Oprócz tego na krążku jest zestaw kilkudziesięciu gotowych map do rozgrywki „Free Game" (którą zresztą przechrzczono na



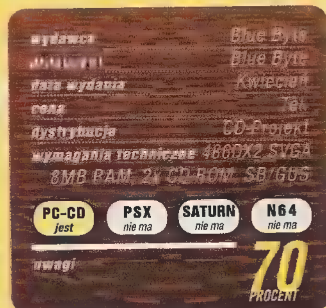
„Unlimited Game"). Krążek nie jest oczywiście samodzielnym programem i do jego uruchomienia niezbędne jest posiadanie oryginalnej „Settlers II".

A co z upgradem? O ile zdołałem się przekonać, rzeczywiście działa – począwszy od umożliwienia skonfigurowania dźwięku MIDI na kartach kompatybilnych z SB16. Podobno nie powinno być też więcej kłopotów ze statkami, które w „Settlers II" miały ciekawą skłonność do „zawieszania" się w miejscu lądowania, ale na razie nie miałem czasu tego sprawdzić. Natomiast sprawdziłem już, że nawet jeśli została poprawiona inteligencja programu, to tylko w bardzo nieznacznym stopniu. Niestety, nie tylko szeregowi tragarze, ale również żołnierze i to nawet tacy w stopniu generała, wciąż wykazują tu poziom inteligencji niższy od przeciętnej żaby i w razie potrzeby nie są w stanie trafić do własnego magazynu.

Nie usunięto również podstawowych niekonsekwencji programu, dzięki którym najcenniejszym surowcem w tej grze wcale nie jest złoto (choć taka chyba była intencja autorów), tylko w dalszym ciągu... kamień. Nie odczuwało się tego aż tak bardzo w pierwszych „Settlers", ale teraz, kiedy wprowadzono wspaniały obiekt o nazwie katapulta, a do podboju są naprawdę olbrzymie obszary, brak kamienia staje się wręcz humorystyczny. Szczególnie widać to właśnie na nowych mapach „Mission CD", bo przepraszam, ale zupełnie nie mogę pojąć dlaczego brak mi kamienia, gdy pod swą kontrolą mam nie tylko całe Apeniny, ale również Alpy i Pireneje! Nie wspomnę już o tym, że na pociski do katapult w zupełności wystarczyłby kamień z ruin budynków, gdyby nie to, że płoną one ze szczętem. W ogóle surowców w „Settlers II" jest zbyt mało i przez to gra kompletnie traci dynamikę, bo jak można walczyć, jeśli ciągle brak jest kamienia, węgla i żelaza, a podbój ziem przeciwnika w niczym nie pomaga, gdyż najczęściej on już dawno zdołał wyeksploatować wszystkie surowce na swym terytorium. Gdybyż przy podboju można było chociaż łupić przeciwnika. Humorystycznie też wygląda wyczerpywanie się zasobów ryb i to nie tylko w małych jeziorkach, ale również na łowiskach nadmorskich! Wspomnieć też wypada, że twórcy zupełnie nie wykorzystali możliwości, jakie się kryją w wykorzystaniu statków, co przecież było swego czasu zapowiadane jako największa rewolucja wprowadzona w „Settlers II". Bo jak można poważnie traktować grę strategiczną, w której wystarczy wybudować port i statek, by dzięki dostępowi do zasobów na innych wyspach ją wygrać, ponieważ przeciwnicy z założenia są pozbawieni tej możliwości. Upgrade nie usuwa również tak podstawowego idiotyzmu „Settlers II", jakim jest sprawa zboża wysianego przez przeciwnika. To zboże staje się prawdziwą zaporą terenową, której nie można w żaden sposób usunąć! Nie płonie przy podboju, nie gnije z biegiem czasu, nasz rolnik go nie tknie, a jednocześnie uniemożliwia stawianie budynków i budowę dróg – prawdziwy monolit!

Przy tak poważnych błędach w założeniach gry, „Mission CD" wraz z towarzyszącym mu upgradem to zaledwie działanie kosmetyczne. Jeśli twórcy z Blue Byte pragną podtrzymać wysoką renomę, uzyskaną dzięki „Settlers", to czym prędzej powinni zająć się tworzeniem „Settlers III", ponieważ najlepsze nawet misje dodatkowe do „Settlers II" tylko obnażają jej niedomogi i nie zastąpią przyzwoitej gry.

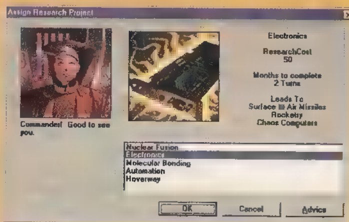
Leszek Krowicki



Całkiem niezły dysk uzupełniający, uwypuklający jednak niedostatki samej gry. Jeśli w „Settlers II" najbardziej brakowało Ci dodatkowych misji i edytora map, to tu je masz.

Deadlock

Siedem ras galaktyki przybyło na tę planetę, aby się osiedlić, lecz miejsca na niej wystarczy tylko dla jednej z nich. Zaczyna się wyścig zbrojeń, a Ty Graczu musisz dopilnować, aby to Twoja rasa zwyciężyła.







Jest to typowa gra strategiczna z elementami ekonomicznymi. Wcielasz się w dowódcę osadników (niekoniecznie ludzkich, jak sugeruje intro) kolonizujących nowo odkrytą planetę – Gallius IV. Można to osiągnąć dwoma sposobami: budując określoną liczbę City Centers (miast) lub całkowicie wybijając przeciwników. Do wyboru są trzy rodzaje rozgrywki: tutorial (opcja treningowa), gra z komputerem i rywalizacja z innymi graczami poprzez sieć (max. 7 osób). Jak w innych tego typu grach, tak i w tym przypadku zaczynasz zaledwie z kilkoma osadnikami i podstawowymi budynkami. ***Podobnie jak „Civilization", grę rozgrywa się w dwóch płaszczyznach – na powierzchni planety oraz w miastach.*** Pierwsza z nich daje nam możliwość przesuwania i wydawania rozkazów jednostkom, a druga pozwala na budowę wojska i konstrukcji. Pozostałe czynności, takie jak handel na czarnym rynku czy wysyłanie depesz dyplomatycznych, możemy wykonywać w obu wariantach. Cała rozgrywka podzielona jest na tury, po których zawsze otrzymujemy wiadomości o najważniejszych wydarzeniach na planecie.

Na początek najlepiej wybrać takie miejsce lądowania, by graniczyło ono zarówno z terenami górzystymi, jak i zalesionymi. Zaraz po wylądowaniu na powierzchni planety dobrze jest wysłać statek kolonizacyjny, który zajmie nowe tereny pod kolejne miasta. W początkach rozwoju przydatna jest możliwość kupowania lub sprzedawania na czarnym rynku każdego dostępnego produktu. Niestety, kiedy o takim handlu dowiaduje się opinia publiczna, to momentalnie spada morale Twoich osadników. Przy budowaniu konstrukcji należy pamiętać, że każdy z obszarów charakteryzuje się różną zawartością zasobów naturalnych, np. farmy najlepiej budować na równinach i lasach, a elektrownie na popękanym gruncie lub mokradłach. Dobrze jest określić profile poszczególnych osad, tak aby każda specjalizowała się w innej działalności gospodarczej: np. jedno z miast zajmie się produkcją rolniczą i będzie źródłem żywności dla całej kolonii, a drugie będzie dostarczało energii itp. Niestety, taka strategia ma również minusy, bo jeśli przeciwnik zdobędzie jedną z Twoich osad, może pozbawić Cię danego „produktu". Pamiętaj także o przydzieleniu każdemu z osadników pracy, gdyż im większa liczba „ludzi" wykonuje daną czynność, tym jest ona efektywniej i szybciej wykonywana. Kiedy pierwsze miasta będą już w pełni rozwinięte, przyjdzie czas na podbój kolejnych terenów, za pomocą statków kolonizacyjnych lub wojska. Gdy będziemy zdobywać ziemię kosztem innych ras, to należy pamiętać o zapewnieniu obrony własnym posiadłościom, o zapleczu gospodarczym i dostępie do nowych technologii. Szybki rozwój nauki zapewnimy sobie budując przynajmniej jeden, dwa uniwersytety w każdym z miast. Do tworzenia coraz silniejszych jednostek, mogących przeciwstawić się wojskom innych ras, niezbędne są takie budowle jak: wyrzutnie rakiet, fabryki, lotniska i stocznie. Po wysłaniu armii wystarczy tylko wydać przed bitwą określone rozkazy, a następnie oglądać, jak Twoje wojska obracają przeciwnika w pył. Grafika gry stoi na dobrym poziomie, a kolorystyka i kształty są naprawdę miłe dla oka gracza. Większość elementów w miastach jest animowana, podobnie jak w Sim City. Samochody jeżdżą po drogach, dźwigi na budowlach przenoszą materiały. Od czasu do czasu pokazują się postacie dyplomatów, przekazujących wiadomości od innych ras. Różnią się one nie tylko wyglądem, ale także osobowością, a nawet brzmieniem głosu. Wszystkie wiadomości ukazują się w formie zarówno mówionej, jak i tekstowej. Dźwięki w grze są bardzo zróżnicowane: słyszymy odgłosy przyrody, miasta, eksplozje, krzyki rannych, pracę urządzeń mechanicznych itp. Trochę gorzej jest z muzyką – przez całą rozgrywkę towarzyszy nam tylko jeden utwór.





Moim zdaniem gra „Deadlock" jest godną następczynią takich hitów jak: „Master of Orion", „Simy" czy „Civilization", i z pewnością nie rozczaruje miłośników strategii.

Paweł

wydawca	Accolade
producent	Accolade
data wydania	Już jest
cena	146.00
dystrybucja	CD Projekt
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, Win3.1/95

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

78 PROCENT

Stare dobre rozwiązania w nowej oprawie. Kolejna wersja wojskowo-ekonomicznych zmagań w świecie obcych cywilizacji.

Eraser

Zapewne [redacted] z [redacted] już okazję grać w programy stworzone [redacted] podstawie filmów. [redacted] jest, [redacted] powstało [redacted] tego typu pozycji. „Eraser" w pewnym [redacted] nawiązuje [redacted] tego [redacted] tunku, [redacted] nawet [redacted] przerasta. Gra, [redacted] [redacted] podstawie [redacted] „Egzekutor", pozwala [redacted] [redacted] kontynuowanie wątku, który rozpoczął się [redacted] dużym ekranie.

Właściwie trudno orzec, czy tak miała wyglądać kontynuacja sensacyjnego obrazu z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej. Lepiej przyjąć, że jest to alternatywa, która powstała w umysłach programistów. Akcja gry rozpoczyna się w momencie, kiedy na ulicy wybucha furgonetka – w filmie jest to końcowa sekwencja.

„Eraser" jest trudną do zaszufladkowania grą. Jest to przede wszystkim strzelanka, jednak po głębszym poznaniu, okazuje się, że mamy do czynienia również z grą logiczną, w której uwaga i błyskotliwość idzie w parze z szybkim posługiwaniem się giwerą. Jako pracownik Departamentu Sprawiedliwości musisz rozwikłać wiele różnorakich problemów, jakie napotkasz na swojej drodze, począwszy od testów psychologicznych, a skończywszy na akcjach terenowych z bronią w ręku.

Podział zadań jest dość wyraźny. W zasadzie to albo strzelamy, albo rozwiązujemy zagadki. Te ostatnie nie są łatwe. Polegają na umiejętnym posegregowaniu akt, zakładaniu podsłuchu, dopasowywaniu komputerowych chipów itd. Akurat kwestia łamigłówek niewiele mnie interesowała, dlatego z miejsca przeszedłem do strzelaniny. Na pierwszy rzut oka sprawa wygląda ciekawie. Zabawa oparta została na pomyśle, znanym choćby z „Virtua Copa". Musimy ustrzelić jak najwięcej wrogów, za co otrzymujemy punkty. Akcje nasze mają miejsce w czterech punktach: w typowym amerykańskim domku, bardziej burżuazyjnym dworku, w pozornie opuszczonym wieżowcu (no gdzieś około 5 pięter, ale umówmy się, że w tym przypadku to jest wieżowiec) i w podziemnych garażach. Sterowanie celownikiem odbywa się za pomocą myszy i jest w miarę proste. Strzały wykonuje się prawym przyciskiem i to w zasadzie wszystko. Grafika, trzeba przyznać, jest dobra – nie są to animowane obrazy, lecz prawdziwe filmowe zdjęcia. Także bandyci, którzy zaroili się [redacted] każdym z pomieszczeń, są rzeczywistymi postaciami, uczestniczymy więc w bardzo realistycznym przedsięwzięciu. Nasi wrogowie są zamaskowani, uzbrojeni w różne giwery, rzucają czasem granatami, a tak w ogóle, to są trudni do kropnięcia. W przypadku domów pojawiają się w różnych oknach, wybijają szyby i sieką do nas z całej pary. Często też wychodzą zza budynków czy drzew, jednak nie zbliżają się do nas. Trafieni odpadają z zabawy, zaś ci, którym udało się schować na czas, powrócą do nas niebawem. Ciągle napotykamy wszelkiego typu problemy. A to trafiony zostanie członek naszej formacji, to znów zabraknie amunicji, a w końcu my sami dostaniemy kulkę i koniec. Choć rzeczywiście jest to dość adekwatne do tego typu życiowej sytuacji, niestety okazuje się być niesamowicie frustrujące dla gracza. Nie mamy w zasadzie czasu, aby nacieszyć się grą. Jeżeli dodam do tego fakt, iż przekładanie płytek i ładowanie poszczególnych zadań także trwa sporo czasu, to niestety nie świadczy to najlepiej o „Eraserze". Nie rozumiem dlaczego autorom nie przyszło do głowy stworzenie poziomów trudności, które ułatwiłyby dobór rozgrywki. Ciągły brak amunicji jest też naszą piętą achillesową. Gra znudziła mnie dość szybko i tylko opcje treningowe pozwoliły mi zapoznać się z pełną zawartością dwóch krążków „Erasera". Gdyby nie one, pewnie dwie noce spędziłbym na przechodzeniu pierwszego etapu. No dobrze, dość tych skarg, gdyż znalazłem nieco plusów, więc chętnie je tu przytoczę. Przede wszystkim [redacted] ***banalną fabułę i jest [redacted] wykonana. Oprócz grafiki (choć [redacted] VGA) sły-[redacted] dźwięki – [redacted] ły, odgłosy rozbijanego szkła, wybuchów [redacted] komunikaty [redacted] przeka-[redacted] „naszych"*** [redacted] Poza tym, dla miłośników zagadek, przygotowano tu pokaźną ilość łamigłówek, które na długo powinny przyciągnąć do ekranu. Co jeszcze? No może to, że strzelanie odbywa się na przesuwanym ekranie, tak więc zakres działań obejmuje większe pole niż pokazuje nam to monitor. Aby się do końca nie pogubić, w którą stronę trzeba ruszyć, dysponujemy skanerem, który określa nam położenie wrogów, oczywiście tylko na chwilę przed ich atakiem. Mnie najbardziej spodobała się misja w wieżowcu. Jest o tyle ciekawa, że działamy nocą, [redacted] do dyspozycji oddano nam niezłą pukawkę i w dodatku z celownikiem, który pozwala na widzenie przez mury. Tak, jest to zadanie, polegające na zabiciu wrogów przez grube ściany domu.

Gra może się podobać, ale tylko prawdziwym maniakom, takim, którzy nie dbają o czas i przede wszystkim nie przerażają ich częste porażki. ***Eldgar***

Niestety, choć siadałem do „Erasera" pełen dobrych chęci, to szybko dałem sobie z nim spokój. Brak grywalności powoduje, że mamy do czynienia z kolejną przeciętną pozycją, a zapowiadało się całkiem nieźle.

wydawca	[illegible]
producent	[illegible]
data wydania	[illegible]
cena	[illegible]
dystrybucja	[illegible]
wymagania sprzętowe	[illegible]

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie [redacted]

uwagi

55 PROCENT

Creatures

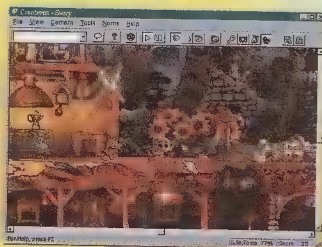
Po uruchomieniu „Creatures", kosztem kilkudziesięciu mega na twardym dysku, w Twoim komputerze zalęgną się milusie, kudłate stworki zwane Nornami.



Praktycznie od momentu, w którym pojawiły się pierwsze gry na komputery domowe, co i rusz ktoś próbował stworzyć program, który potrafiłby stworzyć wierną symulację prawdziwego życia. Jedną z pierwszych prób tego typu był „Survival" – tekstowa gierka na Spectrum, w której gracz wcielał się w orła, mysz czy nawet lwa i wybranym zwierzęciem usiłował tak pokierować, by przeżyło w pełnym zagrożeń otoczeniu. Później pojawiły się dalsze programy w ten lub inny sposób podejmujące ten temat. Był więc „Sim Ant", w którym gracz kierował mrówką, „SimEarth" oddający w jego ręce całą naszą biedną planetę, „SimLife", gdzie grający niemalże od podstaw tworzył nowe gatunki zwierząt i roślin, nadając im cechy umożliwiające przeżycie w wygenerowanym przez komputer środowisku. Był nawet program „El Fish", w którym gracz tworzył sobie własne, wirtualne akwarium i następnie przemieniał się w profesjonalnego hodowcę, krzyżując rybki między sobą tak, by w efekcie osiągnąć tę o wymarzonych kształtach i kolorach.

Gra „Creatures", najnowsza propozycja z tej dziedziny, przekazuje Ci całkowitą kontrolę nad życiem i wychowaniem małych stworków, Nornów, zamieszkujących krainę Albię. Na początek otrzymujesz sześć jaj, z których wyklują się Twoje pierwsze Norny. Dalej już tylko od Ciebie zależy, co się z nimi stanie.

Na początek, powinieneś je nauczyć jeść, a także, wykorzystując do tego celu komputer lingwistyczny, kilku podstawowych czasowników. Gdy już to opanują, możesz przejść do rzeczy trudniejszych. Rozdzielając odpowiednio nagrody (połaskotanie w nosek) i kary (klapsy), możesz stworzonka nauczyć nazw różnych przedmiotów, wykorzystywania (lub unikania) rozmaitych przedmiotów i urządzeń, a także reagowania na Twoje polecenia. Norny uczą się wszystkiego w miarę szybko, przejawiając ponadto wiele ciekawości i niezależności. Obsługi wind, teleporterów itp. potrafią się znakomicie nauczyć same, nie należy też do rzadkości uczenie się jednych Nornów od drugich.



Przez cały ten czas nie należy jednak zapominać, że Norny są (powiedzmy) żywe i że należy liczyć się z ich emocjami i potrzebami. ***Jeżeli są nieszczęśliwe, trzeba zapewnić im towarzystwo lub podać nową zabawkę. Jeżeli zachorowały, zaaplikować odpowiednie leki,*** a jeżeli są atakowane przez Grendela, złośliwego stwora również zamieszkującego Albię, jak najszybciej uwolnić je od tego niepożądanego towarzystwa. Wraz z upływem czasu Norny starzeją się i po mniej więcej godzinie czasu rzeczywistego możesz już spróbować je rozmnożyć, a ponieważ każdy stworek posiada unikalny i niepowtarzalny genotyp, nigdy nie wiadomo, co wyjdzie z danej krzyżówki – otrzymane potomstwo może być bardziej inteligentne od rodziców lub wręcz przeciwnie: w ogóle niezdolne do nauki. Może mieć niezwykły kolor oczu lub też w wyniku mutacji mieć zwiększoną podatność na choroby. Warto też dodać, że w najbliższej przyszłości producent „Creatures" planuje wydanie kilku upgrade'ów do gry mających ją znacznie urozmaicić. Będzie więc zestaw dodatkowych zabawek i urządzeń dla rozrywki dla Nornów, inny oferujący kilkanaście nowych rodzajów pokarmów i wreszcie, chyba najbardziej interesujący z nich wszystkich, edytor genetyczny, umożliwiający grającemu przeprowadzanie całkowicie dowolnych manipulacji na genotypie każdego Norna. Zmiany pojedynczych genów albo całych ich serii, a nawet stworzenie krzyżówki Grendala z Nornem – przed graczem otwiera się, zawsze wielce kusząca, perspektywa manipulacji genetycznych. Taki edytor to bez wątpienia coś, czego bardzo brakuje wersji podstawowej „Creatures", po dłuższym graniu wywierającej w sumie wrażenie bierności (a przynajmniej ja po pewnym czasie czułam się bardziej, jak widz, niż ktoś mający jakąś większą kontrolę nad życiem małych milusińskich). Szkoda tylko, że autorzy nie wpadli na ten genialny pomysł wcześniej i nie dołączyli edytora od razu do oryginału.

„Creatures", co nie da się ukryć, jest programem przeznaczonym zdecydowanie dla ludzi spokojnych i cierpliwych, mających naprawdę duuużo wolnego czasu i będących choć trochę zainteresowanych zagadnieniem „sztucznego życia". ***Patrycja***



Interesująca gierka oferująca możliwość wychowania całego stadka miłych i inteligentnych stworzonek. Nie da się jednak ukryć, że po kilkunastu godzinach grania staje się nieco nudnawa.

Rage Racer

Ostatnio [redacted] mi naprawdę czadowych wyścigów samochodowych. Niczego [redacted] przeczuwając, odpaliłem krążek z „Rage [redacted]" i stało się...

Skoku jakościowego, jaki się dokonał od czasów „Ridge Racera Revolution", nie da się opisać. Po obejrzeniu intra chwyciłem za telefon i, sepleniąc do słuchawki, zamówiłem wizytę u protetyka. Nie jest ono może tak efektowne technicznie, jak to od „Tekkena 2", ale to kawał solidnej roboty, z artystycznym smaczkiem. Sam wyścig, to już zupełnie inna para kaloszy. Podwyższona rozdzielczość, trójwymiarowe tła, mnóstwo kolorów na ekranie oraz samochody, zawierające wręcz niewiarygodną ilość szczegółów, już w pierwszych godzinach grania wywołały u mnie euforię. Panienka, która startuje wyścig, nareszcie wygląda jak porządna lonia, a nie jak cycata pikselizacja goszcząca w „Ridge Racerze". Szczegóły krajobrazu są uderzająco dokładne; zboczem góry sunie kolejka, nad nami powoli leci sterowiec, a na poboczach stoją różne tablice reklamowe. Arcymistrzostwem świata jest znakomicie zrobiony wodospad. Jest tak realistyczny, że co chwila patrzysz na podłogę, czy z telewizora nie wycieka woda. [illegible] Jednak tak dokładna oprawa wizualna pociąga za sobą pewne konsekwencje w postaci wolniejszej animacji niż ta w „RR Revolution". Ale spoko, i tak gierka pracuje z prędkością taśmy filmowej, więc wszystko jest bardzo płynne. Muzyka we wcześniejszych wyścigach z Namco wzbudzała wiele kontrowersji. Nie każdemu czysty rave pasował do wyścigów samochodowych. W „Rage'u" autorzy poszli na kompromis i, mimo że styl utworów jest podobny, to są one bardziej melodyjne i lepiej wpadają w ucho. Co do efektów dźwiękowych, to każdy samochód ma inny odgłos silnika, a to też świadczy o ewolucji programu. Jedyne, co mnie raziło to to, że pisk opon jest dość nienaturalny i mało efektowny. No dobra, wszystko pięknie, ale co z grywalnością? Od razu rozwieję wątpliwości: jest wspaniała! Cała rozgrywka została podzielona na [redacted] klas, w których ścigamy się po 3 lub 4 trasach. Trasy są rewelacyjne: długie, kręte, zróżnicowane, a w końcowych etapach trudne do przejechania. Aby ukończyć Grand Prix w danej klasie, należy przejechać wszystkie tory na medalowych pozycjach. Jeśli zajmiesz pierwsze miejsce na wszystkich trasach, zdobędziesz złote trofeum. 5 takich cudeniek w GP i Extra GP to bilet do szóstej, najfajniejszej klasy Diable. W „Rage Racerze" wprowadzono również wątek ekonomiczny. Cały czas za zdobyte w wyścigach pieniądze ulepszasz lub kupujesz samochody. Ja osobiście ukończyłem grę, ulepszając stopniowo mój pierwszy samochód. Wyjątkiem była trasa Extreme Oval, na którą kupowałem najszybszy samochód. Absolutną nowością jest możliwość namalowania swojego logo na masce własnego samochodu oraz polakierowanie go według uznania. Podczas wyścigu non-stop cieszą oko takie szczegóły, jak brak publiczności w pierwszej (najgorszej) klasie czy tablice reklamowe ze stworzonym przez Ciebie logo. Świetna też jest klasa Diable. Ścigamy się w niej maszynami o niewiarygodnych wręcz parametrach. Żeby nie być gołosłownym: co powiecie na samochód osiągający 200 km/h w 2 sekundy czy brykę, której prędkość maksymalna wynosi ponad 360 km/h? Jazda jest wtedy naprawdę szalona, do tego stopnia, że matka wrzeszczy z kuchni, żebym zwolnił lub zamknął drzwi, bo jej fartuch na głowę zawiewa. Myślałem, że „Revolution" wyciska z PSX-a wszystko, a tu ukazuje się taki „Rage Racer", z lepszą o miliardy lat świetlnych grafiką, muzyką i grywalnością.

[redacted]







wydawca	S.C.E.E
producent	Namco
data wydania	Czerwiec
cena	Tel
dystrybucja	Sony Polska
wymagania techniczne	Standardowe

PC-CD	PSX	SATURN	N64
nie ma	jest	nie ma	nie ma

uwagi

91 PROCENT

[illegible] po raz kolejny pokazuje [illegible]. „[illegible] Racer", [illegible] „[illegible] 2", jest [illegible] gier.

Pandemonium

Magia towarzyszyła [redacted] początku ich istnienia. Gdy nadeszły cywilizo[redacted] czasy, mistyka i [redacted] odeszły w zapomnienie. Teraz już [redacted] znaleźć kogoś, [redacted] by [redacted] negował [redacted] istnienia. [redacted] jeśli by się przenieść [redacted] wstecz, możemy się przekonać, że [redacted] urwisów [redacted] istnienia [redacted] gicznej [redacted] poznała jej potęgę...

To było totalne! – wykrzyknął podniecony Fargus widząc różnokolorowe fajerwerki, które swymi świetlistymi iskrami okryły całe miasto.

– Ależ to było wyczerpujące! – odparła Nikki, gdy jej czar przestał działać – Chyba już niewiele więcej potrafię.

– Ostro chrzanisz młoda damo! – oponował Fargus, potrząsając głową, na której dźwięczały małe dzwoneczki przyczepione do jego błazeńskiej czapki.

Nie namyślając się wiele, wziął z rąk dziewczyny księgę czarów i zaczął szukać jakiegoś ekstra-wystrzałowego zaklęcia. W pewnym momencie zamarł, spojrzał przebiegle na swoją przyjaciółkę, słodko się uśmiechnął i powiedział:

– Spróbuj tego, na pewno nam się spodoba!

– No nie wiem – odparła dziewczyna – to dziesiąty krąg magii, chyba nie powinnam.

– Powinnaś!

– Nie powinnam!

– Powinnaś!

– Nie powinnam!

– Zawsze o jeden raz więcej „powinnaś" niż twoje „nie powinnam".

– No dobra.

Nikki, niepewna tego, co robi, skoncentrowała się i z wielką powagą zaczęła inkantować czar. Po chwili zaczęło grzmieć w całej okolicy, a błyskawice przecinały pogodne dotąd niebo. Z powstałej mgły wypełzło stworzenie długie na kilkanaście metrów, z paszczą większą niż piekielne wrota. Zaczerpnęło powietrza i z furią zaatakowało miasto. Widząc znikający w japie potwora zamek, przerażony Fargus rzekł szeptem:

– Whoops! To nie było śmieszne. To okropne! Nikki, odwołaj go! Zniszcz ten czar.









– Nie mogę – odparła przeszukując gorączkowo księgę – chyba nic się nie da zrobić!

– A to? Co to jest? – wskazał palcem na jakiś rysunek w księdze.

– To? To jest mapa. – odrzekła – Czeka nas daleka podróż!

Tak się przedstawia historia do znakomitej platformówki „Pandemonium". Grę rozpoczyna intro, które jest w moim skromnym rankingu number one. Nawet Naczelny widząc je uśmiechnął się pod wąsem i rzucił, że mam farta do dobrych gier (przynajmniej początek zapowiada się nieźle). Ale animowany film na początku, to jeszcze nie wszystko. Co dalej serwują? Zaczynamy od wybrania postaci, którą będziemy się bawić. Do dyspozycji mamy zgrabną i zręczną Nikki oraz olewusa i flejtucha Fargusa. Różnią się oni między sobą tym, że dziewczyna dwa razy wyżej skacze, a błazen potrafi niszczyć wrogów robiąc „gwiazdę". Sama rozgrywka jest klasyczna dla platformówek, czyli ciągle w prawo. *Gra jest niesamowicie szybka, a akcja ciągle się zmienia. Scenerie są przeróżne, nawet na jednym levelu potrafią się zmieniać kilka razy.* Autorzy władowali w „Pandemonium" tyle pomysłów, że masz wrażenie, iż główny scenarzysta ma coś wspólnego z MacGyverem. Muszę przyznać, że sama gra jest piekielnie trudna a zwłaszcza ostatnie pięć – sześć etapów (w razie kłopotów polecam tipsy w bieżącym numerze). A co na ekranie? Bardzo kolorowa grafika, widać pełen truecolor. Animacja jest ultra płynna i niesamowicie szybka. Niestety, rozdzielczość nie jest aż tak wysoka jak np. w „Crash Bandicoot", ale nie sądzę, żeby to Wam tak bardzo przeszkadzało. Muzyka za to jest doskonała i całkowicie pasuje do klimatu. Mnie wydawało się, że niektóre numery żywcem wyrwano muzykantom ze średniowiecznych dworów. Należy się teraz tylko zastanowić czy gierka ma to „coś", pozwalające zatopić się w otchłaniach „Pandemonium" na wiele, wiele godzin. Z początku troszkę się zawiodłem: mamy 97 rok, a bohater może poruszać się tylko w dwóch wymiarach. Oświeciło mnie jednak, gdy trochę pograłem. Ruchy kamery są przestrzenne i to daje niezłego kopa. Mało tego, wszystkie tła w grze są trójwymiarowe, a najlepiej to widać na jednym z ostatnich leveli, gdzie akcja toczy się w tartaku. Odniosłem wrażenie, że autorzy hołdują zasadzie „im dalej tym ciekawiej". Ostatnie poziomy są już maksymalnie ciekawe. Pamiętam, że zawalałem wszystkie inne sprawy, żeby tylko zobaczyć, jak wygląda następny poziom. Jak w każdej dobrej zręcznościówce, nie może też zabraknąć bossów. Co prawda jest ich tylko trzech, pierwszy jest jeszcze leszczem, ale za to dwaj pozostali to prawdziwi „born killers". Jeśli macie właśnie trochę kasy, [redacted] PlayStation nie ma co jeść, to kupcie jej „Pandemonium". Nie ma bata, żeby Wam się nie spodobało. [redacted]



Gierka jest znakomita, a do tego nie powtarza błędów „Crasha Bandicoota".

wydawca	BMG
producent	Crystal Dynamics
data wydania	Już jest
cena	199.00
sprzedaż	PSX Projekt
wymagania techniczne	Standardowe

PC-CD nie ma | PSX jest | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi

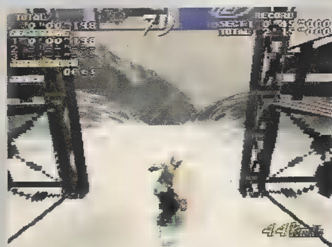
89 PROCENT

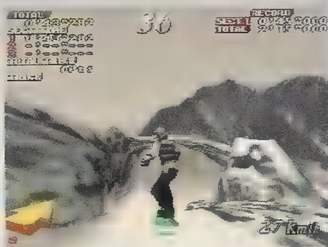
Cool Boarders

Cool, to dobre określenie dla tej gry.

Ładne interko, klawa muzyka, pomysł całkiem oryginalny. Początkowo gra nie robi wielkiego wrażenia, można powiedzieć nawet, że nie robi absolutnie żadnego wrażenia, można też nic nie powiedzieć lub nic nie napisać. Jedno jest pewne, coś tu musi być. Dobra, dość tych pseudo-filozoficznych wynurzeń, czas na jeszcze większe wynurzenia. ***[illegible] ka i mówi „zapylaj, bo nie zdążysz". Dodatkowo możesz sobie wybrać katanę i jej kolorek, maniacy feminizmu będą mogli wybrać między panienką, a płcią przeciwną, klawo co nie!*** Dodatkowo możesz wybrać rodzaj deski, lukając na dane techniczne, potem dobierasz kolorek dechy i jedziesz. No dobra czas na to, co najbardziej lubicie, czyli co sądzę o giercowalności giery. Hm? początkowo, jak już wcześniej wspomniałem, jest nudnawo, dopiero później gierka nabiera kolorytu i kopie tyłek na odległość metra (może dalej). Jadę sobie, robię na boki, całkiem klawe uczucie, zjazd coraz bardziej stromy, prędkość coraz większa, włos się jeży na głowie, bo właśnie wykonałem skok w stylu „Wipe Outa". Znowu wiraż i mocny spadek, pręęęęęęędkkkkoooooo, jak cholera. Musiałem przyhamować, skok, ooooppppps właśnie gzymsnąłem w ścianę. Jadę dalej, czas tyka nieubłaganie, znowu stromo, przepaść, ufffff udało się, milimetry. Znów stromo, czas tyka, muzyka kopie. Słowem klawo, czyli tak, jak powinno być. Pot ocieram z czoła i ściskam mocno joypada, bo właśnie zaczyna się drugi zjazd. Tak przy okazji, nabijaj czas, jak tylko możesz, bo potem może Ci go nie starczyć. W „Cool Boarders" cała zabawa polega na klawych skokach i na wygibasach podczas właśnie tego skoku. Trzeba, jak się słusznie domyślacie, natłuc trochę punktów podczas takiej ekwilibrystki. Trasy są trzy, od łatwej, po troszkę trudną i całkiem porąbaną, tak naprawdę najtrudniejsza jest ta pomiędzy, bo ostatnia jest tylko, bardzo, bardzo szybka i diabelnie stroma. Muszę przyznać, że przydałaby się opcja włączenia przeciwników na trasie, taki deskowy „Ridge Racer". Można wprawdzie po udanym zjeździe włączyć swój poprzedni przejazd, widzisz wtedy gościa, który jedzie tak, jak Ty, to jednak trochę za mało, bym spadł z krzesła i osiwiał z wrażenia. Wspaniałych skoków, salt, obrotów, długaśnych ślizgów, mocnej głowy, życzy Gruby.

Gruby





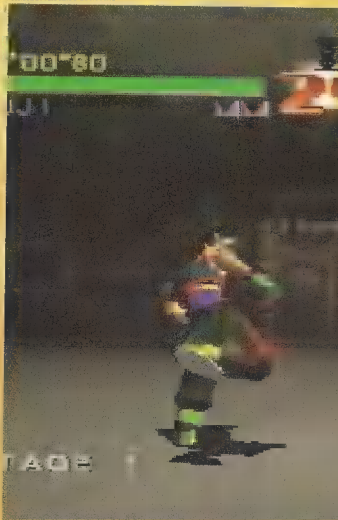
Kaczucha też to testowała i z całą Grubością poleca wszystkim tym od 100 do 200 lat.



Tobal No. 1

To nie żart, giera 3D w wysokiej rozdzielczości.



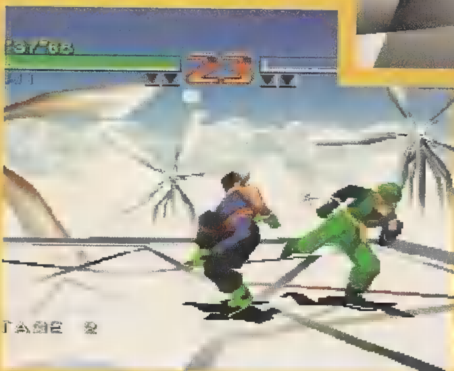




Długo czekaliśmy na gierkę w wysokiej rozdzielczości i się doczekaliśmy. „Tobal No.1" to na pewno nie jest number one, jeśli chodzi o gry karate, ale nuuuuuuuu, coś w niej jest. Co? Zaraz się dowiecie. Pierwsza nowość to wysoka rozdzielczość, druga, to opcja quest mode. Wygląda to, jak doomowata przygodówka, przechodzisz przez podziemia i tłuczesz wszystko, co się nawinie, zbierasz energetyczne bajery etc. Interko jest klawe, można się domyślać, że turniej jest imprezą galaktyczną. Zlot dziwolągów sponsoruje skośnooki kurdupel z garnkiem na głowie. Dobra, jak mi się grało? Pierwsze co zrobiłem to ustawiłem cpu easy, wiem, wiem, troszkę sobie ułatwiam. Następnie wybrałem opcję turniejową i jednego z 8 imprezowiczów. Moim ulubieńcem jest jaszczur zwany Illgoga, lubię go dlatego, że w odróżnieniu od innych postaci ma dodatkową broń – ogon. ***Kobiety na pewno wybiorą Chujia, dobra, dobra, bez insynuacji,*** tak jest w grze, ja jestem niewinny, ja tylko przepisuję. Inne klawe postacie to Oliems, ja nazwałem go niebieski głup, Epon to klawa, zgrabniucha, Hom – to nieco pijany robot, od czasu do czasu wydobywa z siebie okrzyk w stylu wibrującej pralki, Fei – super dziadek, całkiem krzepki, Mary – gigantyczna baba, marzenie każdego mężczyzny, Illgoga już opisałem, ogoniasty wielki szajbus, mój ulubieniec, Gren – dzieciak, ojjj dobry w te klocki. Później dochodzi wielkie coś, co się nazywa Nork (przydaje się tutaj ogoniasty i jego ogon, bo z Chujiem były małe problemy), genetycznie porąbany pająk Mufu i noooo, nie będę Wam psuł zabawy. Jak już pisałem,







wybrałem ogoniastego i rozpocząłem turniej (standardowo grzejesz się z wszystkimi uczestnikami party). Oczywiście, nie będę opisywał technik walki, bo od tego jest Strefa Śmierci, ja Wam opiszę troszeczkę krajobrazy. Graficy odwalili kawał dobrej roboty, na większości bowiem coś się dzieje. W przypadkowej kolejności: pustynia, lodowce (przepiękna kolorowa łuna na niebie), kopalnia (jak kopalnia), świątynia, miasto w chmurach, miasto, sielankowy krajobraz, podziemia pałacu, góry (przepiękny widok skąpany w strugach deszczu, klimatyczne), pałac. Łojjjj, bym zapomniał, walka odbywa się na arenach, jak się dzieciaki słusznie domyślacie można z nich łatwo spaść.

Gruby



[illegible]	[illegible]
producent	SquareSoft
data wydania	Już jest
cena	Tel
dystrybucja	Sony Polska
[illegible]	[illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
nie ma	jest	nie ma	nie ma

[illegible] 85 PROCENT

Za, wysoka rozdzielczość, zajeżyście płynna animacja, wspaniała grafika, dobra muzyka. Przeciw, hm? Kiepaśne zakończenie. Brakuje większych emocji i litrów potu na czole.

Hardcore 4x4

Przed [redacted] kolejne wyścigi, bynajmniej [redacted] po [redacted] i w pięknym sportowym wozie, [redacted] kurzu, [redacted] kierownicą [redacted]


O „Hard Core 4x4" słyszałem sporo plotek, że będzie to gra rewolucyjna, z niesamowitą grafiką i super grywalnością. Z ogromnym żalem, muszę stwierdzić, że były to tylko czcze życzenia, a gra tak naprawdę jest po prostu przeciętna.

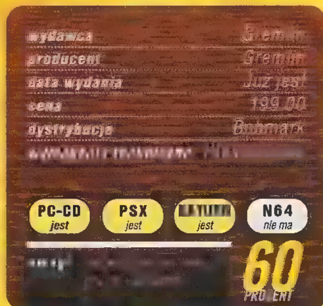
Zabawa toczy się na 6 trasach różniących się między sobą wieloma cechami: ukształtowaniem tereny, zawiłościami i widokami jakie mamy z okna kierowcy. Zatrzymajmy się chwilę przy torach, gdyż jest to jedna z ważniejszych rzeczy przy każdych wyścigach. ***Trasy pomyślane są nieźle, [redacted] zakrętów. [redacted] zależności [redacted] podłoża - glina, szuter, [redacted] jazda [redacted] się zasadniczo.*** Wspinając się na wzniesienia, czasem może się zdarzyć, że nasz pojazd zwyczajnie się przewraca. Wygląda to całkiem fajnie, jednak nic złego nam się nie dzieje. Za chwilę samochód stoi gotowy i możemy kontunułować jazdę. Niezwykle ważna opcją jest wybór warunków pogodowych. O ile w słoneczny dzień jazda nie sprawia



większych problemów, o tyle w deszczu, czy podczas mgły jest już o wiele gorzej. Samochodów do wyboru jest sześć, każdy o innych właściwościach: przyspieszeniu, czy przyczepności do podłoża. Dla nieco lepszych przewidziano możliwość włączenia manualnej skrzyni biegów, ci, którzy nie czują się zbyt pewnie za kółkiem, niech lepiej wybiorą automat.

Kilka słów o samej jeździe. Auta zachowują się nieco dziwnie. Są przecież ciężkimi potworami za napędem na cztery koła, a kołyszą się i skręcają jak pijane. Widok na trasę przekazywany jest z trzech ujęć, z kamery zza pojazdy, z kabiny (widzimy wtedy deskę rozdzielczą), oraz z przodu pojazdu. Polecam ten drugi, przynajmniej nie kołysze tak bardzo jak na promie do Angli. Samochody mają dziwną tendencję do zatapiania się w podłoży, tak jakby jeździły po stercie waty. Poza tym sam wygląd wozu pozostawia wiele do życzenia. Są po prostu nieudolnie wykonane i dokładnie widać jak zostały „nałożone" na obraz. ***Eldgar***

Niespecjalnie ciekawe wyścigi. Pomysł niezły, lecz kiepskie wykonanie.



wydawca	Gremlin
producent	Gremlin
data wydania	Już jest
cena	199,00
dystrybucja	Bobmark

PC-CD jest | PSX jest | [redacted] jest | N64 nie ma

60 PROCENT

Sonic 3D

Postać Sonica jest tak charakterystyczna dla produktów Segi, jak Mario dla Nintendo. Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, ile już gier o przygodach sympatycznego jeżyka ujrzało światło dzienne. Znacznie łatwiej stwierdzić, że to, co teraz widzicie, jest jedną z najlepszych pozycji tej serii.

To raz pierwszy „Sonic 3D Flickie's Island" ujrzałem na londyńskich targach ECTS. Akcja „Sonica 3D" rozgrywa się na pełnej niebezpieczeństw wyspie, zaś naszym zadaniem jest odnajdywanie małych przyjaciół jeża – ptaszków. Z reguły są one więzione przez niezbyt sympatycznie wyglądające, kręcące się wokół własnej osi roboty czy inne stworki. Zniszczenie takiego osobnika wiąże się z uwolnieniem ptaszka, który przyłącza się do nas. Teraz wystarczy tylko znaleźć jego kompanów i odprowadzić w umówione miejsce tzn. do wyjścia oznaczonego zawieszonym w powietrzu kręgiem. Jeżeli nie jesteśmy pewni, czy uwolniliśmy już wszystkich przyjaciół, wystarczy udać się do celu i sprawdzić to. Jeżeli się nie udało, wrota do kolejnego etapu nie otworzą się, a więc trzeba będzie jeszcze troszkę poszukać.

Choć wyspa ma być dla nas trudnym labiryntem, autorzy umiejscowili na niej wiele pomocnych nam w wędrówce urządzeń. Na ziemi umiejscowione katapulty, dzięki którym przenosimy się z ogromnymi prędkościami, wirniki wprawiające nas w ruch obrotowy (dzięki czemu możemy zniszczyć stojące nam na drodze przeszkody. Korzystanie z nich nic nie kosztuje, dlatego jeżeli się raz nie uda, można spróbować jeszcze raz. Podobnie jest z trampolinkami, dzięki którym mamy szansę dostać się na najbardziej niedostępne poziomy. Choć na razie nie obcowałem z „Sonic 3D" zbyt długo, mogę jednak stwierdzić, że jest to gra ze wszech miar udana. Pod względem grywalności i wykonania może się równać z „Mariem 64" z Nintendo. Na ekranie widać najdrobniejsze szczegóły – falującą wodę, małpki wspinające się po palmach, krety kopiące tunele i wiele innych. Gra posiada niezaprzeczalny urok, który sprawia, że nie sposób oderwać się od konsoli. Jak widać na przykładzie „Sonica 3D", wystarczy odświeżyć starszy pomysł, trochę go udoskonalić, by nabrał nowych rumieńców i znów zaczął bawić rzesze nie tylko młodocianych graczy.

Eldgar

Pełna uroku platformówka o dużej grywalności, gwarantująca wspaniałą zabawę.

wydawca	Sega
producent	Sega
data wydania	Marzec
cena	219,00
dystrybucja	Bobmark
wymagania techniczne	Standardowe

PC-CD	PSX	SATURN	N64
nie ma	nie ma	jest	nie ma

90 PROCENT

Heroes Of Might & Magic 2



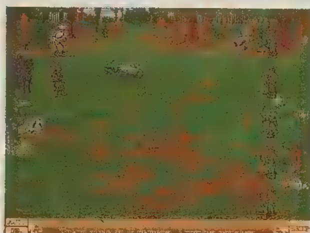
W poprzednim [redacted] [redacted] 1-2/97 zamieściliśmy recenzję tej gry. Otrzymała [redacted] notę 85%. Poniżej prezentujemy [redacted] rad i wskazówek, które [redacted] nadzieję [redacted] [redacted] pomyślnie ją ukończyć.

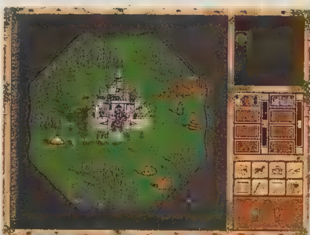
• Graczom, którzy lubią łatwe zwycięstwa lub są początkujący, radzę wybrać miasto potworów, ponieważ można w nim wynająć najlepsze jednostki, jak smoki (najlepszy oddział gry), hydry czy minotaury. Drugie miejsce wśród najsilniejszych miast zajmują kolejno osady: gigantów i nieumarłych. Wybranie tych ras pozwala przyjemnie wygrać rozgrywkę z myślą, że nie poszło się po najmniejszej linii oporu. Następne miejsce zajmują elfy i gobliny, grając nimi trzeba się już nieźle napocić. Ostatnie miejsce zajmuje zamek ludzi i naprawdę nikomu nie polecam tej rasy. Ich jednostki są bardzo słabe (najlepszy oddział ludzi, palladyni, są słabsi od hydry), więc żeby wygrywać nimi bitwy, trzeba mieć dużo wojska lub posiadać armie mieszane (lecz takie rozwiązania trudno zalecać, ponieważ obniżają morale jednostek).

• Na początku rozgrywki zalecałbym szybkie wybudowanie budynków zwiększających dochód miasta, pozwala to na większe wydatki w kolejnych turach. Następnym krokiem do stworzenia imperium jest wynajęcie drugiego bohatera (szybciej odkrywa się teren). Kiedy zapewniony będzie już dochód i „podbój" nowych terenów, warto pomyśleć o armii. W tym celu wybuduj kilka konstrukcji wojskowych. Siódmego dnia, pierwszego tygodnia,



koniecznie wybuduj studnię, ponieważ zwiększy to przyrost naturalny w Twoim mieście. W drugim tygodniu zadbaj o magiczne wyszkolenie swych bohaterów. Zapewnisz im to, stwarzając miejsce, gdzie będą mogli uczyć się nowych czarów, czyli Wieżę Magów. Ważne dla rozwoju jest zapewnienie dostępu do wszystkich surowców naturalnych. Można to osiągnąć, zajmując kopalnie każdego rodzaju lub ostatecznie prowadzić handel wymienny na targach (w tym przypadku dobrze jest mieć kilka kopalń z tym surowcem, którym handlujemy). Druga opcja jest niestety nieopłacalna, kiedy posiada się małą liczbę miast (im więcej targów posiadasz, tym taniej kupujesz). Walcz z każdymi napotkanymi, słabszymi potworami (zyskujesz punkty doświadczenia, a jeśli masz szczęście i przewagę oraz odpowiedni level wiedzy dyplomatycznej, zaatakowane jednostki mogą zasilić Twoje szeregi). Jeśli wejdziesz w posiadanie miasta ze smokami, stwórz elitarny oddział składający się z większej liczby smoków i najlepszego czarodzieja, zaopatrzonego w czary o masowym rażeniu (rzucając Armagedon zniszczysz dużą liczbę obcych jednostek, samemu nie ponosząc żadnych strat, gdyż smoki są niewrażliwe na magię).





• Podczas bitwy przede wszystkim wyeliminuj wrogie jednostki miotające oraz zapewnij ochronę własnym postaciom strzelającym, co pozwoli Ci na bezpieczną, stosunkowo długą walkę na odległość. Rolę ciężkiej artylerii pełnią czary, więc pamiętaj, aby w każdej turze całkowicie ją wykorzystać i przy każdej nadarzającej się okazji uzupełniać punkty magii. W tym miejscu zaznaczę, że przy używaniu księgi magii trochę przydaje się matematyka. Przed rzuceniem zaklęcia warto policzyć, ile zostanie many i zastanowić się, czy lepiej wykorzystać silniejszą magiczną formułę i zostawić np. 3 punkty many (za co nic nie zrobisz) czy też wykorzystać całkowicie zasoby i rzucić dwa słabsze. Dobrze jest atakować jednostki wroga dwoma własnymi lub jeszcze większą liczbą. Kiedy przeciwnik ma już tylko jeden oddział, rzuć na niego paraliż, co pozwoli Ci na zaatakowanie go większymi siłami i uniemożliwi mu odwrót. Walcząc smokami pamiętaj, że mogą one razić ogniem kilka jednostek naraz, pod warunkiem, że są odpowiednio ustawione (stoją obok siebie, tworzą szereg itp.)

• Nie zostawiaj zamku bez obrony. Kiedy wróg ma zamiar zaatakować Twoje miasto, a masz tam nie zwerbowane jednostki, to szybko je zwerbuj — lepiej je stracić w walce (możesz przy okazji osłabić trochę przeciwnika) niż dopuścić do tego, że zwerbuje je obcy bohater.

• Odwiedzaj wszelkiego rodzaju chatynki, świątynie, ruiny itp., dzięki nim możesz zyskać wyższy level poszczególnych dziedzin wiedzy i doświadczenia lub stać się właścicielem czarodziejskich artefaktów. Uzupełniaj oddziały i upgrade'uj jednostki. Dokładnie planuj rozbudowę miast: czasem warto pogromadzić przez kilka tur surowce, aby móc zbudować pojedynczą silną budowlę niż budować coś słabszego w każdej turze. Pamiętaj o kapitanie i umocnieniach.

Paweł



Tomb Raider



Recenzję tej gry zamieściliśmy w numerze GK 12/96. Oceniliśmy ją na 95%. W poprzednim numerze opublikowaliśmy podpowiedzi. Dzisiaj pora na pierwszą część kompletnego opisu przejścia.

1. CAVES

Idź wzdłuż tropów (uważaj na strzałki). Kiedy się skończą (przy półce skalnej), idź na W. W SW kącie groty jest wnęka – secret room. Wdrap się na skałkę, do której dochodziły ślady. Idź kawałek przed siebie i skręć do groty po lewej stronie – tu też jest secret room (wdrap się po stercie śniegu). Wróć do głównego korytarza i dalej na S. W ogromnej, porośniętej mchem grocie wskocz do dziury, a później otwórz dźwignią widoczne z przodu drzwi. Za drzwiami skorzystaj z wnęki w narożniku pomieszczenia, potem idź na E. Dojdziesz do groty z mostami (pod nimi wilki). Zeskocz na dół, idź do samego końca na E i wejdź na gzyms z lewej strony (przy nim rzeźba), potem przejdź po najbliższym moście i przeskocz do wyjścia na E. Przeskocz z rozbiegu nad rozpadliną – na dole niedźwiedź (jeżeli spadniesz, bocznym korytarzem będziesz mógł wrócić do mostów). W wielkim pomieszczeniu (już za schodami) na S jest secret room (półka porośnięta roślinnością, dostaniesz się na nią skacząc ze schodków z boku). Teraz już tylko pozostaje Ci ruszyć dźwignię i szybko przejść przez otwarte wrota (zamykają się po pewnym czasie). Cały czas biegnij po schodach (strzałki), na końcu wilk. Wejdź na zarywające się płyty i spadnij razem z nimi. Dojdź do gzymsu przy wielkich wrotach i przeskocz na ten po drugiej stronie (wilk). Dźwignią (na końcu korytarza za murkiem) otworzysz wrota.



2. CITY OF VICARAMBA

Od razu trafisz na stado wilków. Podejdź do sadzawki. Na W są wejścia do stajni (w niej niedźwiedź i apteczka), na S widać dźwignię i drzwi, na E drzwi otwierane kluczem (prowadzi do nich wejście z posągami po bokach). Pozostałe wyjścia prowadzą do systemu korytarzy i pomieszczeń i tak w końcu doprawadzających do groty z sadzawką (są w nich zwierzęta i przedmioty). Po zabiciu niedźwiedzia wskocz do sadzawki. W korytarzu prostopadłym do tego, którym tu dotarłeś, popłyń na N (na S jest komnata z basenem i rzeźbami węży). Trafisz do ogromnej zalanej komnaty. W jej E narożniku jest wajcha, otwierająca drogę do secret room (nad Tobą), z którego możesz przedostać się z powrotem do groty z sadzawką (dźwignia). Druga wajcha jest na S (na słupie przy bocznej ścianie) – otwiera drzwi do secret room w komnacie z rzeźbami węży. Wróć do groty z sadzawką i na S otwórz drzwi dźwignią. Za nimi wejdź po schodach i przeskocz do wnęki na przeciwko (bez rozbiegu, złap się krawędzi). Jeżeli chcesz zdobyć apteczkę, to musisz przebiec po zarywających się płytach i odbić w odpowiednim momencie. Koniec końców i tak musisz znaleźć się na dole (naboje do uzi). Pchaj kamienny blok tak długo aż dojdziesz do nowego pomieszczenia. Znajdziesz tu (we wnękach) klucz i posążek (golden idol). Po bloku wejdź wyżej (nietoperze i apteczka) i przez dziurę w ścianie (wysoko) wróć do groty z sadzawką. Otwórz drzwi kluczem (E). Za nimi czekają Cię strzałki, wilki i budowla z trzema wejściami. Skorzystaj z jedynego otwartego. Dojdziesz do komnaty z basenem i systemem półek przy ścianach. Skacząc po nich musisz dostać się na samą górę do pomieszczenia z dźwignią, otwierającą kolejne drzwi w budowli (uwaga na nietoperze). Na dół możesz wrócić przejściem obok dźwigni (uwaga, wysoko, trzeba się spuszczać na rękach) po drodze zbierając przedmioty z dachu. Za nowo otwartymi drzwiami czeka Cię to samo zadanie, co poprzednio (uwaga na zarywające się płyty) – otworzysz środkowe przejście. Jak tylko miniesz drzwi, w korytarzu włączą się bujające się ostrza. Na końcu korytarza jest krata i dźwignia. Jak tylko jej użyjesz, otworzy się zapadnia i wpadniesz do wody – w ten sposób dostaniesz się do komnaty po drugiej stronie kraty. Nie wychodź z basenu (niedźwiedź) tylko popłyń podwodnym korytarzykiem (wejście na S ścianie basenu) i wyjdź dopiero z tego basenu, do którego dopłyniesz. Po schodach na górę – znajdziesz się na podeście nad niedźwiedziem (możesz go bezpiecznie zabić), rusz dźwignię (otworzysz kratę). Teraz dostań się na podest po drugiej stronie: skocz do basenu i skorzystaj z pobliskich schodków – dźwignia. Na zamku przy kracie użyj znalezionego wcześniej posążka.



3. LOST VALLEY

Musisz odnaleźć 3 koła zębate. Podążając z biegiem strumienia trafisz do groty z wodospadem (wilki). Wyjściem na N, potem wespnij się na grupę białych skał (na prawo od nich jest ślepy zaułek z wilkami). Na górze znajdziesz się u wylotu (przy kościotrupie, apteczka) wąwozu z palmami, zerwanym mostem i wodospadem. Teraz czeka Cię rozprawa z kilkoma czerwonymi dinozaurami i T-Rexem. Najlepiej schowaj się przed nim w korytarzyku pod urwanym mostem, po prawej stronie. Po pokonaniu potwora idź dalej korytarzykiem do groty i kolejnym korytarzem (N) – uwaga dino. Dotrzesz do wnęki z widokiem na wąwóz. Wskocz do widocznego po prawej stronie wodospadu. Podwodnym korytarzem dopłyniesz do groty z dinozaurem i skałkami dochodzącymi do sufitu (tuż obok wody) – na nich na samej górze pierwszy trybik. Wróć do wąwozu (tą samą drogą albo widocznym z boku wyjściem) i idź na jego koniec (dwa dino). Dojdziesz do budowli z wodospadem w środku. Kolejny trybik jest pod wodą, we wnęce po prawej stronie wodospadu. Po wyjściu z budowli skieruj swe kroki do wnęki w skale (SE). W ten sposób dojdziesz do zerwanego mostu. Przeskocz na drugą stronę (rozbieg z chwytaniem) i zabierz ostatnie kółko. Wróć do ujścia strumienia (tam gdzie rozpoczynałeś level). Stań najbliżej miejsca wypływu i



przeskakując z brzegu na brzeg (po wnękach i skałkach), podążaj w górę strumienia na S. Nie wpadnij do wody, bo spłyniesz aż do wodospadu. Wskocz do wnęki w ścianie (jest jeszcze przed mostem, przy występie skalnym na lewym brzegu, przyjmując że stoisz twarzą na S). Idź korytarzem, dojdziesz do mostu – za nim mechanizm. Umieść trybiki na miejscach i użyj dźwigni. Otworzysz zaporę i zmienisz bieg strumienia. Wskocz do wody i popłyń na S, tam gdzie wypływa strumień – jest tam secret room. Podpłyń do szkieletu i zabierz shotguna. Teraz czeka Cię długa droga pod wodą. Podwodnym korytarzem (W) dotrzesz do wielkiej komnaty z oczkiem w suficie. Wypłyń na powierzchnię, pozbieraj rzeczy i skorzystaj z wyjścia. Znajdziesz się w osuszonym korycie strumienia. Zejdź do wodospadu, przejdź przez odsłonięte przejście i kamienne drzwi.

4. TOMB OF QUALAPEC

Trafisz do czerwonej komnaty z 3 wyjściami (nie licząc tego, którym tu wszedłeś). Na pochylni jest głaz. Z lewej strony wejścia (E) jest dźwignia – otwiera przejście na N (dina). Skorzystaj z niego. Dojdziesz do trzech wejść oznaczonymi symbolami. Wejdź w to na N. Dojdziesz do dźwigni, ale pod nią jest zarywająca się płyta. Kiedy spadnie, spuść się na dół i pozabijaj wilki. Po pochylni wejdź na podest i najpierw pociągnij, a potem pchnij (z boku) kamienny blok w ścianie – odsłonisz przejście. Idź (po drodze apteczka we wnęce w podłodze) dalej, ■ dotrzesz do właściwej dźwigni – otwiera jedną z 3 krat w przejściu w głównej komnacie. Pomieszczenie opuść wyjściem naprzeciwko dźwigni i wróć do przejść z symbolami. Teraz do tego na E (symbol głowy?). Pchnij 2 razy kamienny blok, później kolejny blok z lewej strony korytarza. Zobaczysz dźwignię, ale uważaj, po drodze do niej jest pułapka – zarywająca się płyta i kolce. Otworzysz nią kolejną kratę. Zostało Ci już ostatnie wejście, to na W (symbol ptaka). Nie ruszaj na razie dźwigni, tylko zeskocz na arenę i opuść ja wyjściem po lewej stronie – dojdziesz do wysokiego bloku. Stań na nim i skocz do wnęki po prawej stronie (bez rozbiegu, z krawędzi, z łapaniem). Idź korytarzem, kiedy dotrzesz do występu, gdzie widać po lewej stronie arenę, to zejdź na stronę areny (nie zeskakuj). Z kamiennego bloku wskocz do kolejnej wnęki na N (prawa strona). Rusz dźwignię, zeskocz na arenę i wróć do pomieszczenia z pierwszą dźwignią (E). Użyj jej, potem skorzystaj z przejścia





po jej prawej stronie. Gdy dojdziesz do występu, ponownie spuść się na stronę areny. Przeskocz na blok, potem na następny (z rozbiegu), ■ z niego do wnęki nad kolcami (z rozbiegu, po przekątnej bloku). Dotarłeś do ostatniej dźwigni, podnoszącej trzecią kratę. Wróć do głównej komnaty i skorzystaj z otwartego przejścia (nie nadziej się na kolce i uważaj na dino). Szybko przebiegnij przez korytarz i hall (strzałki). W pomieszczeniu ze Scionem rozwal mumię – to Twoje „lustrzane" odbicie. Weź Scion z piedestału. Uważaj na walący się strop i opuść pomieszczenie wyjściem na E (otworzy się, jak tylko do niego podejdziesz). Wróć do wodospadu (przeciśnij się obok głazu), gdzie czeka Cię pojedynek z facetem w czerwonej koszuli.

5. ST. FRANCIS' FALLY

Zastrzel lwy z shotguna (z bliska wystarczą dwa strzały na jednego). Pchnij blok na znak na ziemi – otworzysz drzwi na W. W pokoju za nimi małpa i dwie dźwignie (na dole i u góry). Wróć do głównego pomieszczenia. Zaatakuje Cię facet, przepędź go (nie możesz go na razie zabić, ale zniknie po pewnym czasie, spotkasz go jeszcze parę razy w ciągu gry, jedyne co możesz zrobić, to unikać trafień). Teraz ustaw kamienny blok tak, żebyś mógł z niego wskoczyć na niższy słup. Przeskocz na słup po lewej stronie, ■ z niego na półkę na N. Stań twarzą do pochylni (jak najbliżej wejścia) znajdującej się po lewej stronie wejścia i skocz na nią (trzymaj wciśnięty Alt i Crtl lub odpowiadające im przyciski) – złapiesz się gzymsu. Odbij się od podłoża po lewej stronie i złap się kolejnego występu, na samej górze jest secret room (uważaj na płyty). Wróć do słupów i dostań się po nich na daszek nad



wejściem na W. Teraz skacząc po przyściennych półkach (po drodze zabierz apteczkę ze słupa) dostań się do otwartych drzwi na E. Gdy dojdziesz do pochylni (zapisz się), zjedź z niej tyłem z wciśniętym Ctrl. W ten sposób nie spadniesz od razu do wody tylko złapiesz się krawędzi. Puść się i odbij z krawędzi mniejszej pochylni poniżej. Powinieneś wylądować w secret room. Z niego możesz dostać się bezpośrednio na podest z dźwignią. W podwodnym korytarzu jest krokodyl i secret room (dziura w suficie). Dźwignia spuszcza wodę w korytarzu i otwiera kratę na E. Skorzystaj ze schodów za nią. Trafisz do ogromnej komnaty z systemem gzymsów: przy ścianach i w postaci kolumny w centrum pomieszczenia. Na kolumnie poumieszczane są dźwignie, otwierające określone drzwi, za którymi są pułapki i klucze otwierające ogromne drzwi na samym dole. Skocz z rozbiegu na gzymsy przed Tobą (tworzące tę kolumnę). Spuść się piętro niżej do dźwigni – otwiera drzwi THOR. Znów spuść się piętro niżej do kolejnej dźwigni, otworzysz drzwi DEMOCLES (z gzymsu z dźwignią możesz dostać się na półkę z apteczką). Znów piętro niżej i jesteś przed drzwiami THOR. Za nimi szybko przebiegnij pod elektryczną kulą (jedno trafienie zabiera 50% energii). W następnym pomieszczeniu stań na chwilę na symbolu, a spowodujesz opadnięcie na to miejsce gigantycznego młota. Przesuń kamienny blok tak, by wejść na mur przy ścianie, a tam przy pomocy kolejnego bloku wdrap się jeszcze wyżej. Skocz na półkę w ścianie (z rozbiegiem i trzymaniem) i już masz pierwszy klucz. Wróć do głównej komnaty z gzymsami i spuść się piętro niżej przez dziurę w podłodze. Na dole zacznie się pętać facet i przeszkadzać. Rusz kolejną dźwignię. Z tego poziomu przeskocz na przyścienny gzyms na SE – drzwi DEMOCLES (nad wejściem jest apteczka). Przejdź przez cała komnatę (nie obawiaj się mieczy, będą spadać dopiero w drodze powrotnej) do drzwi (otworzą się jak staniesz na znaku). Za nimi jest drugi klucz. Z piedestału, na którym był klucz, wespnij się na obramowanie; rzeczy. Wracając do wyjścia idź wolnym krokiem (nie biegnij!), w ten sposób miecze będą spadać przed nosem Laury nie czyniąc jej krzywdy. Zejdź na sam dół, do podstawy kolumny (uwaga na faceta i lwy) i użyj kolejnej dźwigni. Teraz, korzystając z przyściennych gzymsów (do schodów przy Demoklesie, na poziom Thora, schody i do drzwi), dostań się do drzwi ATLAS, nad poziomem Thora. Po drodze pozbieraj rzeczy z półek. Zabij małpę i stań na znaku. Jak tylko przejdziesz, krata się zamknie. Z boku masz pochylnię z głazem, a z drugiej strony dziurę. Spowoduj ruch głazu i szybko wskocz do dziury (plecy przy ścianie). Z boku pochylni jest wnęka, wdrap się na samą górę i weź klucz. Wróć tą drogą, którą przyszedłeś. Teraz do ostatnich drzwi, na szczycie kolumny: NEPTUNE. Za nimi podwodna przeprawa. Wskocz do wody, szybko płyń na dół. Na dnie płyń w kierunku S; w bocznej wnęce dźwignia otwierająca kratę. Wróć na powierzchnię zaczerpnąć powietrza i dopiero wtedy popłyń po klucz za kratą. Teraz już możesz otworzyć wielkie drzwi na dole.

6. COLOSSEUM

Zabij krokodyla i pod wodą przedostań się na E. Zabij lwy; są w okolicy i w budynku. Po skałkach (są przy lewej ścianie, w głębi) dostaniesz się na budowlę, wejdź na najwyższą kondygnację. Na S w

skalnej ścianie zobaczysz prześwit, wejdź tam (jeśli chcesz się pomęczyć to skacząc po skałkach na E dotrzesz do secret room). Znajdziesz się w grocie z rozpadliną pełną krokodyli. Na drugą stronę dostaniesz się dzięki szczelinie w ścianie po lewej stronie rozpadliny (podskocz, złap się i dalej na rękach). Dźwignia otwiera kratę i drogę do budowli. Po schodach dojdziesz do areny otoczonej kamiennymi stopniami. W rogach, pod arkadami(?) są poumieszczane drzwi, które kolejno będziesz otwierać. Na E areny, u góry, jest loża (balkon), a z jej prawej strony skałki. Wybij zwierzęta i dopiero zejdź na arenę (nie wpadnij do dołu z kolcami przy skałach). Musisz dostać się na skałki. Są dwie drogi. Trudniejsza, to spenetrowanie komnat za różnymi wyjściami z areny i przełączanie kolejnych znajdowanych dźwigni, tak aby w końcu dostać się na dno dziury z kolcami, a z niej na skały (na nich są rzeczy). W jednej z sal są płyty przyciskowe, otwierające kraty w pobliskich celach. Po wciśnięciu płyty należy szybko wbiec do celi po lewej, ruszyć dźwignię, wybiec, wbiec do celi obok i jeszcze przebiec przez znajdujące się tam drzwi zanim się zamkną. Prostsza droga, to po prostu spuszczenie się ostrożnie na dół dołu z kolcami (po krawędziach bliżej skał, w przerwę między ostrzami). W ten sposób ominą Cię niebezpieczeństwa, ale i rzeczy. Skacząc po skałkach dostaniesz się do loży (małpy). Jest tu krata otwierana kluczem i wielkie drzwi, do których prowadzą schody. Z lewej strony schodów jest kamienny blok, a za nim dźwignia, otwierająca pierwsze drzwi w jednym z narożników areny (to ten bliżej skał). Za drzwiami pochylnia z głazem, wskocz do dziury, a głaz nic Ci nie zrobi. Potem po pochylni w górę, do dźwigni otwierającej kolejne drzwi. Przy dźwigni jest wyście prowadzące od razu do odpowiedniego narożnika. Do nowej dźwigni dostaniesz się skacząc po podestach. W ostatnim narożniku przesuń dźwignię (otworzysz wielkie drzwi w loży, za nimi apteczka) i wskocz do wody. W pomieszczeniu, do którego dopłyniesz, pociągnij blok, w następnym pomieszczeniu jest wnęka z kluczem. Wróć do loży i otwórz kratę. Wskocz do wody i szybko płyń do otworu w suficie. Po zabiciu krokodyla będziesz mógł swobodnie przeszukać podwodne wnęki. Płyń na S.

7. PALACE MIDAS

Wyjdź z basenu. Na S jest droga do ogrodu (na razie zamknięta). Na W, komnata z połamanymi kolumnami i małpami, a za nią grota z ogromnymi wrotami pod zwieńczeniem. Jak tylko podejdziesz do nich, otworzą się. Za nimi dźwignia, otwierająca kratę do ogrodu. Od basenu idź korytarzem znajdującym się na N (krokodyl). Dojdziesz do schodów. Jeśli chcesz, możesz iść za schody na S. Trafisz do podstawy akweduktu – zwierzęta i rzeczy. Wróć i wejdź na schody. Znajdziesz się w komnacie z drzwiami, słupami i podestem z rzędem dźwigni (małpy). Odpowiednie ustawienie dźwigni otwiera określone drzwi (kombinacje są narysowane na drzwiach). W opisie znak omegi oznaczam jako O, a igrek jako Y. O to dźwignia do góry, a Y do dołu. Skacząc po słupach, dostaniesz się do dźwigni. Zejdź schodami, otworzysz kratę i teraz swobodnie będziesz mógł poruszać się między drzwiami a dźwigniami. Teraz będę podawać kombinację i opis zadania za drzwiami.



[illegible] O [illegible] [illegible] Y: pokój z kolcami. W korytarzyku odciągnij blok i użyj dźwigni za nim – pomiędzy kolcami podniosą się słupy. Skacząc z jednego na drugi musisz dostać się do komnatki w NE ścianie, gdzie znajdziesz ołowianą sztabkę. Nie biegaj między kolcami.

[illegible] O Y Y O: komnata z kolumną. W korytarzyku zejdź schodami i wyciągnij blok ze ściany; zawali się kolumna, a część komnaty zostanie czymś zasypana. Wejdź schodami na górę i z wnęki skocz na stertę po prawej stronie. Potem na pochyłość – to takie występy w stercie (SE) – z niej na kolumnę, potem na kolejną pochyłość i występ, a potem do wnęki. Idź przed siebie aż dojdziesz do akweduktu (górne piętro tego, co widziałeś na początku). Wskocz na niego, wystrzelaj małpy i krokodyle. Potem wskocz do wody i płyń na W: grota z apteczką (żeby się do niej dostać trzeba skakać po skałkach, a po przeskoczeniu ostrego występu od razu się odbić do przodu). Wróć tam, gdzie przeskakiwałeś na akwedukt i spuść się na dół do apteczki – secret room (wydostań się z wnęki wyskokiem). Zabij małpę i przeskocz na sąsiednią półkę akweduktu (małpy). Idź na jej koniec wzdłuż skalnej ściany i ustaw się naprzeciwko apteczki umieszczonej na występie skalnym. Skocz z rozbiegu z łapaniem. Nad apteczką jest szczelina, złap się jej i w lewo do kolejnego występu skalnego. Z niego przeskocz na akwedukt do nowego korytarza. Po drodze uważaj na ruchome płyty, bo spadniesz do groty z wodą przy akwedukcie. Trafisz na podesty nad basenem (uwaga lew). Idąc po nich, dojdziesz do komnaty z połamanymi kolumnami. Przeskocz na słup po prawej stronie, w sadzawce zabij krokodyla i wskocz do niej. Wspinaj się po skałkach, a na koniec przeskocz na dach (to ten nad ogromnymi drzwiami, które otworzyłeś na początku). Znajdziesz tu drugą ołowianą sztabkę. Zanim zejdziesz (przy lewej ścianie, na dole jest skałka, na którą można zeskoczyć), zabij lwy na dole. Wróć do komnaty z drzwiami i rzędem dźwigni.



[illegible] O O [illegible] [illegible] słupy w wodzie, na których zapalają się znicze. W wodzie są szczury. Skacząc po słupach, musisz dostać się na drugą stronę, gdzie jest trzecia ołowiana sztabka. Po przekroczeniu linii przy pierwszym słupie, znicze gasną na pewien czas. Ogień gasi woda. Ja przeszłam to tak: na czwartym słupie zawisłam na rękach, zapisałam się, przeszłam przez płomień, wzięłam sztabkę (w międzyczasie zużyłam apteczkę) i wskoczyłam do wody.

Y [illegible] [illegible] [illegible] Y: ostatnie drzwi. Trzeba umieścić trzy sztabki w otworach w ścianie, a wtedy otworzy się przejście. Jednak sztabki muszą być ze złota. Idź do ogrodu (wejście przy basenie) i wdrap się na daszek za zegarem słonecznym (małpy) i wejdź do groty z boku. Zobaczysz podstawę posągu Midasa i oderwaną od niego dłoń. Nie dotykaj jej ani na nią nie wchodź. Stań w miejscu kciuka i użyj sztabek. Teraz już będziesz mógł je wykorzystać.

8. CISTERN

Spuść się na dół (szczur), pchaj kamienny blok do następnego pomieszczenia, a tam podepchnij go pod dźwignię i użyj jej. Otworzą się drzwi (szczury i apteczka) oraz zapadnia w podłodze. Zeskocz niżej i wyjdź na taras. Znajdziesz się w dużej zielonej komnacie z basenem po środku, pomostami na kolumnach, metalowymi drzwiami w ścianach i dwoma balkonami (na E i N). Po lewej stronie (W) masz dwoje drzwi (u góry), które otwiera się zardzewiałymi kluczami. Na balkonie na N są podwójne białe drzwi (srebrne klucze), a na tym na E pomieszczenie z dźwignią, za pomocą której zalejesz wodą całą komnatę. Z góry powystrzelaj krokodyle i szczury. Stań twarzą do wejścia, którym tu wszedłeś. Po lewej stronie, przy ścianie jest gzyms, a na nim pierwszy zardzewiały klucz. Dostaniesz się na ten gzyms skacząc na niższy gzyms po tej samej stronie, następnie na rękach szczeliną do jej końca (dojdziesz do E ściany), potem na gzyms i wzdłuż niego do klucza. Idź do balkonu na E. Uważaj, jest

tam ten przeszkadzający facet. W pomieszczeniu (dziury w podłodze) użyj dźwigni. Jeśli chcesz, poskacz po znajdujących się tu gzymsach: rzeczy (w SW narożniku secret room). Wpadnij do którejś z dziur w podłodze. Omiń szczury i wpłyń w otwór w ścianie. Wyjdź na brzeg (schody) i skacz po kolejnych gzymsach aż do widocznego wyjścia, po drodze zabierz klucz. Nie zeskakuj na dół (wysoko), tylko zawiśnij na rękach i przesuwaj się w lewo aż podłoga będzie dostatecznie blisko. Zjedź po pochylni. Trafisz do głównej komnaty, która teraz będzie zalana wodą, dzięki czemu będziesz mógł się wszędzie dostać. Podpłyń do drzwi na W ścianie (są nad wodą i prowadzą do nich pomosty). Otwórz najpierw te po prawej stronie (dalej od wejścia, bliżej do balkonu). Wskocz do wody za nimi i płyń do kolców oraz do dna. W pomieszczeniu na dole, w suficie jest wnęka (NE), inna niż ta, którą wpłynąłeś. Za nią jest korytarz prowadzący do brązowych drzwi i klucz. Drzwi otworzą się, jak tylko do nich podpłyniesz i znów znajdziesz się w głównej komnacie. W baseniku w głównej komnacie (tym, który był widoczny przed zalaniem), w ścianach są wnęki. Ta na N prowadzi do komnaty z dźwignią (u góry), otwierającą znajdujące się tam, podwójne miedziane drzwi lub do komnaty z miedzianymi drzwiami, za którymi jest drugi srebrny klucz (jeśli wybierzesz odnogę na W). Wnęki we W ścianie baseniku prowadzą do secret room. Na razie podpłyń do drugich miedzianych drzwi w głównej komnacie, obok tych, które dopiero co otworzyłeś. Za nimi, po zabiciu małpy, zobaczysz szereg coraz wyżej umieszczonych platform, dochodzących prawie do ściany na drugim końcu pomieszczenia. Skacz z platformy na platformę (uwaga na faceta), a z ostatniej odbij się i złap szczeliny w ścianie. Poniżej szczeliny jest półka, na której jest magnum, możesz się tam dostać puszczając szczelinę i chwytając krawędź półki lub „tygrysim" skokiem (Alt z Shiftem) z ostatniej platformy. Zwisając na rękach, przesuwaj się wzdłuż szczeliny w prawo, aż dotrzesz do nowej komnaty. Zobaczysz tu platformy przy ścianach, wysoko dźwignię i srebrne drzwi przy niej. Na dół komnaty prowadzi system pochylni. W słupie, wokół którego biegną pochylnie, jest wnęka. Wskocz do niej, a z niej, z rozbiegu, z chwytem na przyścienną półkę, znajdującą się niemal naprzeciwko wnęki. Teraz złap się szczeliny w ścianie i przesuwając się w lewo trafisz do dźwigni, którą otworzysz drzwi. Jeżeli zagapisz się i zjedziesz po pochylniach na sam dół komnaty, to czeka Cię rozprawa z krokodylami i szczurami oraz mozolna wędrówka po przyściennych półkach. Za drzwiami jest korytarz (uwaga kolce i szczury) prowadzący do wody. Płynąc podwodnym tunelem, możesz trafić do komnat, o których pisałam wcześniej: tej z podwójnymi drzwiami i dźwignią oraz do tej ze srebrnym kluczem za drzwiami. Dostań się do tej pierwszej, dźwignią otwórz podwójne drzwi i spomiędzy nich zabierz klucz. Teraz popłyń do tego drugiego pomieszczenia (w komnacie z podwójnymi drzwiami, które otworzyłeś, zanurkuj w głąb „studni" w podłodze, a potem drugą odnogą). U góry jest dźwignia otwierająca drzwi. Niestety mogą wystąpić problemy z wydostaniem się na brzeg i to zarówno wtedy, kiedy komnata jest zalana, jak i nie. Mnie, po wielu próbach, jakoś się udało dostać na najniższy podest. Ustawiłam się przy ścianie, naprzeciwko drzwi, blisko podestu i „miotałam" się Laurą w wodzie na wszelkie sposoby. W którymś momencie Laura znalazła się na podeście. Potem skoczyłam na podest po przekątnej, następnie po półkach i gzymsach na około komnaty aż dotarłam do dźwigni otwierającej drzwi na dole. Po zabraniu drugiego srebrnego klucza wróć do głównej komnaty i otwórz podwójne srebrne drzwi na balkonie na N. Za nimi dostań się do złotego zamka (na półkę przy drzwiach i skok). Z góry zabij lwy. Ogromną komnatę za otwartymi drzwiami pokonaj, idąc przy którejś ze ścian: pod posadzką są doły z kolcami. Użyj dźwigni i szybko wciągnij się na postument: otworzą się drzwi do pomieszczenia z boku i wypuścisz lwy. Z boku dźwigni jest kamienny blok, odciągnij go, a potem przetransportuj do pomieszczenia, w którym były lwy. Korzystając z bloku będziesz mógł dostać się na półkę i zwieńczenia we wcześniejszej komnacie — rzeczy. Wróć do dźwigni i wskocz do otworu, który zasłaniał blok.





9. TOMB OF TIHOCAN

Płyń korytarzem, odetchnij w prześwicie, popłyń dalej i pociągnij wajchę na końcu. Wróć do prześwitu i użyj dźwigni, zabij krokodyla za drzwiami. W następnej komnacie wespnij się po półkach do dźwigni (uwaga, po drodze włączają się strzałki) i rusz ją. Napełnisz komnatę wodą, a „korkowy" blok odsłoni skrytkę i ułatwi drogę do wyjścia. Gdy już się tam dostaniesz, wskocz do wody. Żeby móc płynąć korytarzem na S, musisz pociągnąć wajchę znajdującą się we wnęce w dnie korytarza (widać kratę). Po wyjściu z wody ustaw kamienny blok tak, byś mógł dostać się na półkę. Na N ścianie zobaczysz dwie wnęki. Dostań się do tej z lewej, skacząc ze słupa przy tej wnęce z prawej (uwaga na ostrze). Idź po schodach, uważaj po drodze na metalowe szczęki. Gdy dojdziesz do wyjścia zawiśnij na rękach z krawędzi i przesuwaj się w prawo. Dotrzesz do wnęki z dźwignią. Użyj jej, a zalejesz komnatę poniżej. Zastrzel z góry krokodyla i zeskocz do wody. Z dna pozbieraj przedmioty i opuść komnatę wyjściem w narożniku na W. Wskocz do wody i płyń przed siebie. Po wyjściu z wody, stojąc w zagłębieniu, zastrzel lwa. Trafiłeś do komnaty z kolcami, dziurą w suficie i trzema wyjściami w ścianie na N. Wejdź w któreś z bocznych wejść, a znajdziesz się w korytarzyku za ścianą, gdzie jest dźwignia. Otworzysz nią drzwi w pomieszczeniu nad komnatą. Dostaniesz się tam środkowym przejściem w ścianie (prowadzi do komnaty z wodą i złotym zamkiem), a potem skacząc z bocznego występu. U góry uważaj na małpy i dziurę w podłodze przed podestem z drzwiami (kolce). Za drzwiami klucz do złotego zamka. Otwierając go, spowodujesz podniesienie się słupów w wodzie. Przedostań się po nich na drugą stronę. Znajdziesz się w komnacie z wieloma drzwiami. Jedne z nich mają zamki po obu stronach. Przesuwając kamienny blok (trzeba go wyciągnąć ze ściany) po zapisanych miejscach na podłodze, będziesz po kolei otwierał drzwi. Znajdują się za nimi pułapki (zwierzęta, toczące się głazy, szczęki), ale także przedmioty i klucze, za pomocą których będziesz mógł otworzyć drzwi z zamkami. Za nimi jest pochylnia. Zjedź po niej, a trafisz do ogromnej groty zalaną wodą (krokodyl), w której znajdują się drzwi z posągami centaurów po obu stronach. Niedaleko wejścia, którym się tu dostałeś (wizerunek głowy), jest pomościk (E). Idź korytarzem od niego odchodzącym. Dojdziesz do przepaści (na dole woda). Przeskocz na drugą stronę i rusz dźwignię. Otworzysz drzwi w podwodnym korytarzu, znajdującym się w masywie skalnym pod pomościkiem, prowadzącym do drzwi z rzeźbami centaurów (pod wodą widać taki niebieskawi prześwit). Udaj się tam, wracając od dźwigni drogą, którą tu przyszedłeś albo spadnij do wody w przepaści i przepłyń systemem podwodnych korytarzy. Za drzwiami, które otworzyłeś, jest dźwignia, otwierająca te wielkie wrota. Kiedy będziesz próbował przez nie przejść ożyje centaur z lewej. W następnej komnacie załatw faceta, który Ci tyle razy przeszkadzał i zabierz mu Scion, klucz i broń. Po jednym z kamiennych bloków w narożniku dostaniesz się na obramowanie, biegnące wkoło komnaty. Pozbieraj rzeczy i otwórz złoty zamek. Wróć na dół i skorzystaj z otwartego przejścia. ***Agnes***



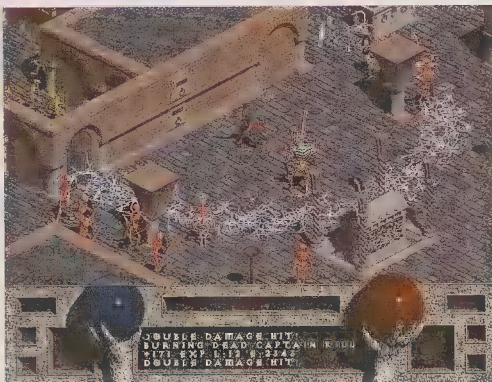
Diablo

Recenzję tej gry zamieściliśmy w tym [redacted] stronie 26. Poniżej znajdziecie kilka przydatnych porad i podpowiedzi.

● Polecam Łuczniczkę. Szybko uczy się czarów i doskonale strzela z łuku, co pozwala sprawnie eliminować wrogów na dystans i chroni przed niepotrzebnymi stratami energii, np. podczas rozbijania beczek. Podstawowy jej mankament, to mała odporność i siła (max 55), ale to poprawią odpowiednie artefakty i części uzbrojenia. Najsłabszy chyba jest Mag: słaba skuteczność posiadanych początkowo czarów, podstawowa broń to laska (mało efektywna w walce wręcz), brak wprawy w posługiwaniu się zwykłym orężem, niska odporność i siła. Wojownik: bardzo dobry w walce bezpośredniej, wytrzymały i silny, mała wiedza magiczna i celność przy strzelaniu z łuku.

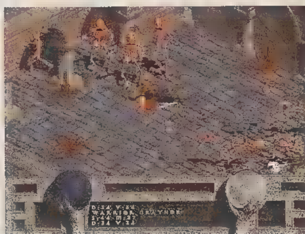
■ Kolekcjonuj wszelkie przedmioty znalezione w czasie wędrówki. Najlepiej, po „oczyszczeniu" danego poziomu z potworów, pozbierać wszystko co się da i teleportować się do wioski (część używanych na stałe rzeczy np. scrolle, eliksiry, amulety itp. możemy zostawić w podziemiach na czas pobytu w wiosce — nie zginą nam, a zyskamy dodatkowe miejsce w plecaku). W ogóle warto często odwiedzać wioskę i korzystać z oferowanych tam usług. U kowala można sprzedać, kupić lub naprawić wszelkiego rodzaju broń i zbroje, także o magicznych właściwościach. Uzdrowiciel sprzedaje eliksiry poprawiające stan zdrowia. Możesz także u niego za darmo odzyskać energię życiową. Mędrzec przy fontannie, za niewielką opłatą objaśni Ci przedziwną istotę znalezionych w podziemiach przedmiotów, zaś czarownica, rezydująca za rzeką, chętnie kupi lub sprzeda eliksiry many, zdrowia, magiczne scrolle i księgi. Możesz u niej także nabyć lub naładować energią magiczną laski.

● Zawsze naprawiaj swoje uzbrojenie, przy każdej nadarzającej się okazji: nie warto czekać aż będzie bardzo zniszczone, bo wtedy gorzej spełnia swoją rolę, a i koszty naprawy są większe. Rzeczy o magicznych właściwościach, które chciałbyś zatrzymać, naprawiaj przed identyfikacją (kosztuje mniej), a sprzedawaj po identyfikacji. Nie sprzedawaj magicznych ksiąg i papirusów, przy każdej możliwości kupuj i czytaj księgi. Najlepiej w wiosce zrobić sobie „składowisko" przedmiotów (łącznie z pieniędzmi): nikt tego nie ukradnie, a nie będziemy musieli w podziemiach nosić zbędnych rzeczy, zabierających miejsce.



■ Każdorazowo rozmawiaj z kim się da — w plotkach jest często dużo informacji.

■ Jeżeli mamy za mało jakiś punktów, potrzebnych do zużycia danego przedmiotu, możemy łatwo oszukać komputer, osiągając potrzebną liczbę punktów za pomocą magicznych akcesoriów, np. odpowiedniego pierścienia. W ten sposób możemy czytać magiczne księgi mając tylko „czasowo" zwiększoną charakterystykę. Oczywiście po przeczytaniu księgi i powrocie do niższej liczby punktów nie tracimy zdobytej wiedzy.

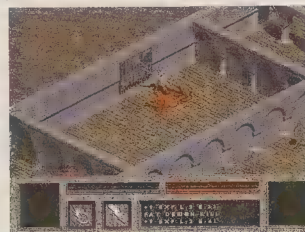


■ Staraj się walczyć na dystans. Wykorzystuj elementy otoczenia jako osłonę. Bardzo pomocne są czary unieruchamiające przeciwnika np. zamiana w kamień. Penetrując level staraj się nie wchodzić od razu do nowych pomieszczeń. Lepiej stojąc w wejściu wypuścić kilkanaście strzał. Często nawet nie widząc przeciwnika, możemy go trafiać, a w przypadku kiedy w danym miejscu jest dużo potworów, nie wchodząc do środka sprowokujemy do ataku i pogoni tylko kilka, a nie całe stado (takie wywlekanie pojedynczych oddziałów wroga i unieruchamianie ich czarami daje doskonałe rezultaty w przypadku Dark Knightów). Zwracaj uwagę na charakterystyki potworów i względem nich dobieraj czary, broń oraz osłonę (rodzaj armor i resist). Przy przekraczaniu kolejnego poziomu doświadczenia otrzymujesz pewną liczbę punktów, za pomocą których możesz zwiększyć wartość cech bohatera. Warto „ładować" w zręczność, siłę i magię, ale też należy kierować się potrzebą chwili, np. znaleźliśmy jakąś super broń, lecz mamy za mało siły żeby jej używać, dlatego też mądrym posunięciem byłoby przy najbliższej okazji zwiększyć właśnie tę cechę, nawet kosztem wszystkich zdobytych punktów. Zawsze miej pod ręką (w pasie) zapas buteleczek z eliksirami (głównie maną) i czary uzdrawiające. Zaopatruj się raczej w oręż o właściwościach magicznych, często lepsza jest cieńsza zbroja, ale np. dodająca 10 punktów do każdej z cech niż zwykła, dwa razy grubsza.

■ Przed konfrontacją z Lasarusem nie czekaj aż skończy przemowę, tylko wyszukaj sobie bezpieczne miejsce, skąd możesz razić wrogów, np. załom muru za pomieszczeniem z ołtarzem.

■ Powyższe zasady sprawdzają się także w grze wieloosobowej, trzeba jednak brać poprawkę na indywidualność scenariuszy i poczynania innych graczy.

Agnes



Pandora Directive

Poniżej prezentujemy trzecią i ostatnią część tej wspaniałej gry.

DAY FIVE: The Pandora Device

Po rozmowie z Fitzpatrickiem, przeczytaj przysłany faks (stoi na szafce, w rogu). Pojedź do magazynu Waterfront. Przeszukaj pobojowisko – w rezultacie powinieneś znaleźć: pokwitowanie spod skrzynki stojącej na środku pomieszczenia, rozkład lotów i fragment schematu. Po obejrzeniu tych przedmiotów, przesuń połamane deski, zawalające lewy róg magazynu. Otwórz odkryty sejf (kliknij po prawej stronie tarczy, aż do wskazówki dojdzie 22, następnie kliknij po lewej stronie, do 31, teraz znowu z prawej do 15 i ostatecznie z lewej do 7). Wyjmij ze środka i przyjrzyj się kolejnemu fragmentowi schematu oraz kluczykowi. Z powrotem w mieszkaniu Malloya, otwórz szafę kluczem z sejfu. Przejrzyj znalezioną w środku na podłodze książkę i zawartość aktówki z górnej półki. Następnie, ze swojego biura zadzwoń do Regan. Po krótkiej rozmowie pojedziesz na spotkanie do hotelu Imperial, gdzie powiadomisz pannę Madsen o śmierci jej ojca, a także przekonasz, by oddała Ci pudełko, które dostała od ojca. Po powrocie do siebie rzuć okiem na pudełko i wysłuchaj wiadomości nagranej na sekretarce. Oddzwoń do Pernell, spytaj ją o anagramy. Gdyby teraz zadzwoniła Regan, dowiedz się, co udało jej się odszyfrować z notatnika Malloya (C) i pojedź na posterunek. Spytaj Maca o związek między Dagiem Hortonem a NSA. Pojedź do kostnicy. Z pojemnika obok stołu sekcyjnego zabierz skalpel, otwórz lodówkę w dolnym rzędzie, po prawej. Po przeciwnej stronie pomieszczenia, pod szafkami z napisem „Lost and Found", otwórz przy użyciu skalpela szufladę opisaną G–I i wyjmij z niej portfel i klucz Hortona (być może będziesz musiał się „wyciągnąć" klawiszem Shift, by je dojrzeć). Obejrzyj dokładnie oba przedmioty. Udaj się do AUTOTECH-u, do biura Hortona. Kluczem z kostnicy otwórz szafkę z lewej, wyjmij kopertę i przejrzyj schowane w niej przedmioty. Wyjdź na korytarz. Do czytnika obok drzwi prowadzących do Evidence Room włóż kartę z kostnicy i wprowadź kod (773348). Wejdź do otwartego teraz pomieszczenia. W rzędzie B otwórz kluczem NSA schowek numer 17, wyjmij pudełko. Z tego samego rzędu zabierz pieniądze spod numeru 15. W rzędzie E, ze schowka 13 zabierz plakietkę identyfikacyjną NSA, a spod numeru 36, otwartego kluczem od Pernell, kompakt z danymi o operacji Euphoria.

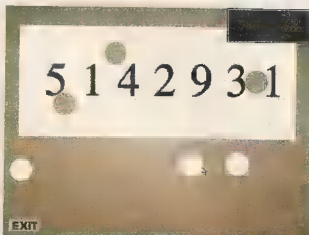
Podejdź do stojącego w rogu urządzenia odbezpieczającego. Teraz z kompaktem, pieniędzmi i pudełkiem postąp następująco: naciśnij klawisz OPEN, włóż dany przedmiot do środka, wprowadź kod 1091 i naciśnij klawisz ENTER (na urządzeniu). Gdy wszystkie fanty będą już „czyste" opuść AUTOTECH i pojedź do magazynu ACME. Podejdź do stojącej naprzeciwko wejścia „pirackiej" skrzyni, wyjmij z niej drewnianą nogę. Po lewej stronie, obok drzwi, znajdziesz panel kontrolny podnośnika. Naciśnij na nim przycisk ON, a potem LOWER. Teraz odwróć się – koło drzwi, którymi wszedłeś, stoi pudło podpisane nazwiskiem Malloya. Użyj drewnianej nogi do przymocowania liny podnośnika do uchwytu pudła i naciśnij przycisk RAISE. Zabierz leżącą pod pudłem mapę Azji, otwórz pudło. Wyjmij ze środka fotografię i gobelin. Spójrz na znaleziska, a następnie przyłóż gobelin do pudełka Regan. W rezultacie otrzymasz dość prostą łamigłówkę – by ją szybko ułożyć, najlepiej zacząć od lewego górnego rogu, a skończyć na prawym dolnym. Zajrzyj do otwartego pudełka, obejrzyj znalezione w nim przedmioty. Następnie połącz razem rozkład lotów i mapę Azji, pudełko Emily (demagnetized) i kołeczki oraz oba uzyskane przedmioty razem. Idea tej łamigłówki jest taka, żeby trasę, jaką według rozkładu i mapy przebywa samolot – w miarę wiernie odtworzyć, zaznaczając ją na pudełku odpowiednio umieszczonymi kołeczkami. Na screenie obok pokazane jest właściwe rozwiązanie, wraz z prawidłową kolejnością umieszczania kołków.



Po otwarciu zajrzyj do środka i, standardowo, obejrzyj przedmioty tam znalezione. Wróć do biura. Zadzwoń do Fitzpatricka i spytaj go o inicjały AE i Archie Ellisa. Skończ rozmowę i przedzwoń do Archiego. Odpowiedz na zadawane Ci pytania (C, C, A, A, A) i udaj się do Ellisa, do redakcji Cosmic Connection. Gdy Archie skończy mówić, spytaj o Thomasa Malloya, wywiad z Malloyem, pudełko Archiego, przedmiot #186, kompleks Roswell. Wróć do biura i zadwoń do Fitzpatricka. Zapytaj o pudełko Archiego, Pandora Device i Roswell. Po rozmowie odbierzesz telefon od Regan. Powiedz jej, że nie masz czasu (C) i... nadszedł czas, by zwiedzić tajemniczy kompleks Roswell.

DAY SIX: South by Southeast

Przedtem jednak wróć do Ellisa, by doradzić mu szybki wyjazd na wczasy, w celach „zdrowotnych". Będąc już z powrotem w Roswell, podnieś leżącą koło przewróconego śmietnika kartkę papieru, niemiłosiernie potraktowaną przez kogoś dziurkaczem, i wycięte z niej papierowe kółka. Zrekonstruuj kartkę.



Z szuflady biurka weź walkie-talkie i wyjmij z niego baterie, z krzesła koło drzwi zabierz książkę, z szafki nocnej zapałki, a z szuflady szafki, kartę magnetyczną, spod materaca pryczy kawałek papieru oraz z podłogi prawej szafki, kluczyk. Przyjrzyj się wszystkim znalezionym przedmiotom, spróbuj otworzyć drzwi do bunkra. Wyjdź tylnymi drzwiami na zewnątrz. Weź łopatę, opartą o drzwi szopy i lont leżący na pobliskich skrzyniach. Spójrz na słup z zamontowanymi na szczycie głośnikami i zwisający z niego urwany kabel. Przesuń skrzynię stojącą u podstawy słupa. Kluczykiem otwórz kłódkę na drzwiach szopy i zajrzyj do środka. Wyjmij stamtąd latarkę i skrzynkę z narzędziami. Ze skrzynki wyjmij ściągaczki do izolacji, włóż baterie do latarki. Podejdź do drzwi prowadzących do bariery laserowej, wprowadź kod 5142931. Wejdź do środka, podejdź do kontrolki na przeciwległej ścianie. Wpisz hasło ALPHA i korzystając z instrukcji z kartki papieru z pryczy, rozwiąż łamigłówkę.



Teraz, bardzo ostrożnie, uważając na czerwone lasery (przydatne może być zasejwowanie gry) i korzystając z niebieskiego przejścia, przedostań się na drugą stronę zasieków. Zdejmij wiszący na ścianie zwój kabla, spróbuj otworzyć drzwi na końcu krótkiego tunelu. Wyjdź na zewnątrz. Ściągaczkami zerwij z kabla izolację i użyj go do naprawy przewodu zwisającego ze słupa. Włącz prąd przełącznikiem znajdującym się na ścianie budynku i przy dźwiękach syreny alarmowej wejdź do bunkra. Otwórz skrytkę w podłodze i wyjmij z niej dynamit. Przymocuj lont do lasek dynamitu. Ponownie przejdź przez barierę laserową i podejdź do zamkniętych drzwi. W tym momencie jeszcze raz zgraj grę. Podpal lont i podłóż dynamit pod drzwi. Masz teraz około 30 sekund na przebiegnięcie

przez zasieki i odbiegnięcie od tego pomieszczenia tak daleko, jak to tylko możliwe. Gdy uda Ci się przeżyć eksplozję, wejdź przez rozbite drzwi do środka tajnej bazy.

DAY SEVEN: Shadows In The Dark

I tak oto znalazłeś się w opuszczonym, ściśle tajnym, rządowym ośrodku badawczym, sam na sam z krwiożerczą mgłą z kosmosu. Masz do wyboru: albo wszystkie podane niżej czynności wykonać jednym ciągiem BARDZO szybko, zanim Obcy Cię dopadnie, albo też za każdym razem, gdy stwór zbliży się niebezpiecznie, wyjść na zewnątrz i po chwili wrócić do środka, co doda Ci trochę cennego czasu. Jakkolwiek chcesz postępować, na wszelki wypadek zgraj stan gry i do dzieła. Spójrz na mapę,



która pomoże Ci się zorientować w rozkładzie pomieszczeń i pobiegnij na stołówkę (Mess hall). Wejdź za ladę, do kuchni. Z zamrażalnika lodówki po lewej wyjmij szpikulec do lodu, a z wiszącej po przeciwnej stronie kuchni, drugiej szafki od prawej – rondel. Wyjdź na zewnątrz i udaj się do magazynu #104. Szpikulcem zrób dziurę w beczce z paliwem i napełnij nim rondel. Podejdź do drzwi do pomieszczeń sypialnych (Dorms), odblokuj zamek łopatą, wejdź do środka. Podnieś z podłogi leżący koło przewróconego stolika kompakt i przez drzwi z prawej strony przejdź do sypialni. Z pierwszej szafki po prawej wyjmij odtwarzacz płyt kompaktowych, przesłuchaj znaleziony CD, po czym z ostatniej szafki po prawej zabierz moduł antyskażeniowy (containment unit). Uruchom go korzystając z zapisków Malloya (containment scrap). Wróć do kuchni, zapal jeden z palników i podgrzej paliwo. Po zgaszeniu palnika z magazynu #102 weź pudełko, otwórz je i wyjmij ze środka świecę zapłonową. Pobiegnij do pomieszczenia z generatorem. Otwórz dwie klapy na generatorze. Do jednej z wnęk wkręć świecę. Otwórz wlew paliwa i wlej do środka zawartość rondla. Trzykrotnie pociągnij za dźwignię z prawej strony generatora, a następnie uruchom go, naciskając zielony przycisk. Wyjdź z pokoju, poczekaj aż ucichnie dźwięk pacującego generatora, wkrocz ponownie do pomieszczenia i złap Obcego do modułu. Teraz, już na spokojnie, zabierz butlę z tlenem i obcążki ze skrzyni stojącej w rogu. Z #102 weź plastikowe pudełko i wyjmij z niego końcówkę spawarki, a z #104 uchwyt do spawarki. Przejdź do świetlicy (Rec room). Na stole znajdziesz zdalnie sterowaną zabawkę (Alien Abductor), a poza tym zabierz stąd jeszcze sztangę, kij bilardowy i rzutkę, z czego dwa ostatnie przedmioty połącz razem taśmą samoprzylepną wyjętą z szuflady w sypialni. Będąc już w pomieszczeniach mieszkalnych idź dalej, aż dojdziesz do na wpół otwartych drzwi. Stań obok nich tak, by w szparze było widać leżącą po drugiej stronie na podłodze plakietkę identyfikacyjną i korzystając ze spreparowanej właśnie włóczni, wyciągnij plakietkę. Idź do windy i zjedź na poziom drugi. Podejdź do drzwi do pokoju narad (War Room) i włóż plakietkę do czytnika. Wejdź do środka. Weź ze stołu dokumenty i fotografie Obcych, przejrzyj je, a zza projektora wyjmij kontrolkę do Abductora. Podejdź do magnetofonu, wciśnij przycisk Play i przesłuchaj taśmę. Wróć na górę. Idź do pomieszczenia na końcu korytarza od strony świetlicy. Zablokuj wentylator sztangą. Włóż baterie do Abductora i, korzystając z kontrolki, wprowadź go do systemu wentylacyjnego. Kierując zabawką, jedź cały czas przed siebie, aż do rozwidlenia J1-5. Tu skręć w prawo i podążaj tunelem do przejścia na niższy poziom. Gdy zobaczysz wentylator, zgraj grę, obniż poziom lotu (hover elevation) i zbliż się do kratki ochronnej. Następnie maksymalnie zwiększ wysokość i w stosownym momencie przeleć między łopatkami wentylatora. Przy J2-12 skręć w lewo i wejdź do laboratorium komputerowego. Podnieś śrubokręt leżący po lewej stronie od wejścia, obok przewróconego krzesła. Wróć do systemu wentylacyjnego, przy J2-12 skręć w lewo i leć przed siebie do J2-8, gdzie skręć w prawo i wjedź do laboratorium metalurgicznego. Zwój potrzebnego Ci przewodu wisi na ścianie po lewej. Z powrotem w tunelach, przy J2-8 skręć w prawo, omiń kolejny wentylator, przy J2-1 skręć w lewo, a przy J2-3 w prawo i wleć do laboratorium językowego. Z prawej strony pomieszczenia, na połączce między dwoma komputerami, leży karta magnetyczna, którą zabierz. Wróć do J2-3, skręć w prawo. Przy J2-5 zakręć w lewo i przy J2-6 jeszcze raz w lewo. Z laboratorium biologicznego zabierz fiolkę kwasu stojącą na szafce z lewej strony od wejścia. Po tym naciśnij przycisk Home, co sprowadzi Abductora do Ciebie i zjedź na poziom drugi. Otwórz zsyp (Toxic Waste Disposal Chute) umieszczony na lewo od windy i podejdź do drzwi drugiej windy na tym poziomie. Włóż czerwoną kartę do czytnika, wejdź do kabiny. Spójrz na przewody zwisające z panelu kontrolnego, odkręć mocujące go śruby śrubokrętem i zdejmij jego pokrywę. Nagraj stan gry. Przetnij obcążkami przewód, chwyć bombę i SZYBKO wrzuć ją do zsypu. Zjedź windą na trzeci, najniższy poziom. Po wyjściu z windy skręć w lewo i wejdź do magazynu (Miscellaneous Storage), skąd zabierz butlę z acetylenem i zapalnik (wisi na skrzyni po prawej). Połącz ze sobą końcówkę spawarki, rączkę, zapalnik, zwój przewodu i dwie butle. Złożoną już spawarką otwórz drzwi do pomieszczenia 101–200 i wejdź do środka. Włącz komputer, wpisz numer 186 i kod dostępu 7AC. W tej łamigłówce musisz, przesuwając odpowiednio kontenery, wydostać przedmiot #186 na zewnątrz. Rozwiązanie (przesuwaj kontener zawsze o maksymalną ilość miejsc w możliwym kierunku): 122, 106, 168, 149, 150, 148, 177, 176, 178, 180, 188, 189, 198, 160, 166, 195, 192, 182, 188, 189, 178, 180, 186, 198 (w prawo), 196, 197, 178, 180, 188, 199, 175, 174, 186, 176, 177, 150, 148, 168, 149, 122, 106, 186. Oblej kwasem zamek na szklanych drzwiach i zdejmij „kosmiczną baterię" z transportera. Wróć na poziom pierwszy i wyjdź na zewnątrz. Tex wróci teraz do biura i utnie sobie długą drzemkę.

DAY EIGHT: A Message From The Dead

Po odebraniu wiadomości od Archiego, przejrzyj pozostałe wiadomości nagrane na sekretarce i zadzwoń do Pernell. Przeczytaj przysłany fax. Idź do pokoju rekreacyjnego i włóż kompakt Malloya do laptopa. Wprowadź hasło: „merge the four rare cases to see maps". Przeczytaj nagrany tekst i udaj się do sklepu z elektroniką. Wypatrz wyłożone na ladzie urządzenie do śledzenia rozmów telefonicznych i kup je. Wróć do swojego biura i przyłącz urządzenie do wideofonu. Zadzwoń do Elijaha Witta i rozmawiaj z nim tak długo, aż poznasz jego adres (B, A, B, C, C, C). Poleć do mieszkania Witta. Natychmiast po wejściu do pokoju, zgraj grę i wyłącz alarm, naciskając cztery przyciski: zielony – za stołem na wprost drzwi, fioletowy – ukryty za górną maską wiszącą na szafce na prawo od drzwi, czerwony – koło kominka, użyj bambusowej tyczki wyjętej z wazonu obok i niebieski – wjedź windą do sypialni i by go dostrzec, przesuń jedną z doniczek. Weź z łóżka notatki Witta, pincetkę z szafki, album ze zdjęciami z szuflady, bambusem ściągnij gablotkę wiszącą nad drzwiami. Obejrzyj zdobyte przedmioty, zerknij na numery napisane na odwrocie fotografii. Zejdź na dół. Spójrz na tablicę z systemem numerycznym Majów wiszącą koło windy, podnieś książkę leżącą za fotelem i drugą pozostawioną koło sofy.

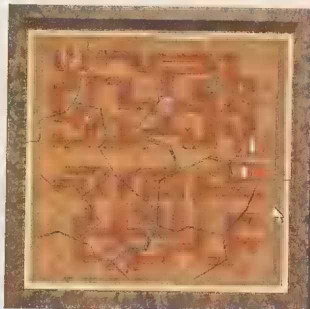
Przesuń drzewko stojące obok kominka i naciśnij przycisk, by zgasić ogień. Pincetą wyjmij paczuszkę z kominka. Przyjrzyj się Twym kolejnym znaleziskom. Spójrz na stojącą w rogu pokoju statuetkę i kluczem z kominka otwórz ją. Ta łamigłówka wbrew pozorom jest bardzo tradycyjna: przesuwając „kafelki" musisz z nich ułożyć cyfry: 70, 12, 84, 65, 39, 67 (70 ma być na górze, a 67 na samym dole), pamiętając, że kreska ma wartość 5, kropka 1, a coś jakby muszelka 0. Gdy już ją ułożysz, w regale z książkami otworzy się skrytka. Wyjmij z niej pudełko Witta i przyjrzyj mu się. Przed Tobą kolejna łamigłówka. Korzystając z wiadomości z książek, należy odgadnąć majowskie nazwy dat przedstawionych na piktogramach i nasze ich odpowiedniki, a następnie ustawić je za pomocą pokręteł (rozwiązanie to: 8 September/4 Ahau, 20 May/10 Chuen, 17 April/3 Muluc, 12 July/11 Men). Po otwarciu pudełka zajrzyj do środka. Pojedź do Garden House. Podnieś i otwórz paczkę leżącą na łóżku. Z podręcznikiem do Yucatecu przetłumacz list i przeczytaj go. Przyłóż onyksowe klocki do pudełka z paczki i ułóż z nich ramkę dookoła hieroglifów. Wyjmij z pudełka ostatnią część tajemniczego



urządzenia, po czym wszystkie cztery części oraz baterię (#186) połącz w Pandora Device i przyjrzyj się swemu dziełu. Wróć do biura. Po krótkiej konferencji z udziałem wszystkich zainteresowanych, i po powrocie do domu, odrzuć ofertę Regan (A).

DAY NINE: The Black Sun Ascending

Po przybyciu do świątyni Majów, pozbieraj z komnaty wszystkie 14 kawałków układanki. Dwa z nich jest dość ciężko zauważyć – jeden leży na szczycie kamiennej bramy, drugi pod jedną z leżanek. Po znalezieniu wszystkich, ułóż z nich na ołtarzu mapę,



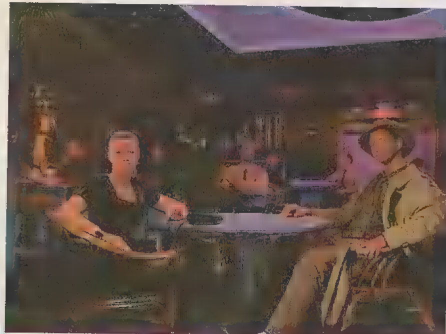
a następnie wyjdź z komnaty przez drzwi oznaczone symbolem gwiazd. Podnieś leżący pod ścianą kawałek węgla drzewnego, po czym skręć w prawo na najbliższym rozwidleniu. Idź prosto aż dojdziesz do ściany, w lewo i znowu do końca. Skręć w lewo i jeszcze raz w lewo. Spójrz na zwłoki Edsena, podnieś okulary, chusteczkę, pistolet i latarkę. Dokładnie obejrzyj znalezione przedmioty. Wróć i na pierwszym napotkanym rozwidleniu skręć w prawo. Weź biały sztylet. Wróć do rozwidlenia i ponownie skręć w prawo. Posuwaj się na wprost, do ściany, skręć w prawo i na następnym rozwidleniu znów w prawo. Na końcu tego korytarza znajdziesz małą miseczkę. Cofnij się, na rozwidleniu skręć w prawo, idź do ściany, w prawo i na najbliższym „skrzyżowaniu" ponownie w prawo. Na końcu korytarza wejdź na schody, spójrz na szkielet wojownika. Przetnij sznurek pękniętą soczewką z okularów, jakim włócznia jest przywiązana do jego ręki i zabierz sznurek i włócznię, a także tarczę. Wróć: w sumie będą dwa zakręty w prawo, jeden w lewo, następny w prawo i ostatni w lewo, dojdź do ściany, skręć w



lewo i wejdź do komnaty. Wyjdź z niej drzwiami z symbolem Słońca, na pierwszym rozwidleniu skręć w prawo i na następnym również w prawo. Podnieś młot. Wróć się do rozwidlenia i skręć w prawo. Na końcu korytarza znajduje się srebrny sztylet. Wracaj: dwa skręty w lewo i do końca, po czym dwa w prawo, znowu do końca długim korytarzem, w prawo, wejdź po schodach, spójrz na drzwi i wejdź do komnaty. Spójrz na ołtarz i użyj na nim młota. By rozwiązać tę zagadkę, musisz uderzać jedne po drugich kamienie wydające ten sam dźwięk.



Gdy skończysz, otwórz drzwi z symbolem gwiazd i zgraj stan gry przed wejściem do następnej komnaty. Po wejściu natychmiast padnij plackiem na ziemię (CTRL) i spójrz na posągi stojące po przeciwnej stronie pomieszczenia. Ten, którego oczy zaświecą się na zielono, za moment plunie ognistą kulą. Uważając na kule, ostrożnie, by nie spaść z wąskiego przejścia, skręć w prawo i posuwaj się ku posągom. Gdy przejdziesz mniej więcej połowę długości komnaty, ogniste kule przestaną być groźne, będą przelatywać Ci nad głową. Po przedostaniu się na przeciwległą stronę komnaty, sprawdź, które drzwi są otwarte, poczynając od tych na prawo, a kończąc na tych od lewej strony. Gdy już wyjdziesz z ognistej komnaty skręć w lewo, w prawo, idź do ściany, znowu skręt w lewo, do ściany i po kolejnym skręcie w lewo posuwaj się korytarzem tak długo, aż dojdziesz do złotego sztyletu. Wróć i na pierwszym napotkanym rozwidleniu skręć w prawo. Po dojściu do drzwi z symbolem osy, nasącz chusteczkę naftą z latarki, nasadź ją na włócznię i podpal. Wejdź do komnaty i bardzo szybko zniszcz gniazdo os, mieszczące się w kamiennej głowie, przykładając do niego płonącą chustkę. Podnieś klocki z podłogi i na



ołtarzu ułóż z nich postacie trzech królów. Wyjdź przez drzwi z symbolem Księżyca. Skręć w prawo na rozwidleniu, następnie skręć w lewo, w prawo, dojdź do ściany, skręć w prawo i podnieś czerwony sztylet. Wróć i na najbliższym rozwidleniu skręć w lewo i wejdź do komnaty. Spójrz na ołtarz, malowidła na ścianach, włóż pięć sztyletów w odpowiedniej kolejności w otwory na ołtarzu (od lewej: Czarne Słońce, Gwiazdy, Księżyc, Słońce, Ofiara). Wyjdź przez drzwi z symbolem Czarnego Słońca i podążaj korytarzem do drzwi z pięciokątem. Wejdź do pomieszczenia mieszczącego się za nimi i spójrz na pięć symboli umieszczonych na ścianie. Zgraj grę, bo gdy tylko dotkniesz któregoś z symboli, sufit zacznie się powoli opuszczać.



Do rozwiązania tej łamigłówki musisz trzy razy przekręcić symbol węża, raz podwójnego ptaka, dwa razy osę, trzy sztylet i raz pięciokąt. Jeśli zrobisz to prawidłowo, otworzy się pod Tobą zapadnia i po emocjonującym ślizgu w dół, wpadniesz na Regan. Podnieś jej plecak i wyjmij z niego linę. Zarzuć linę na statuę stojącą pośrodku pomieszczenia i przewróć ją. Spójrz na największy z ocalałych po uderzeniu o ziemię fragmentów. Otwórz naboje scyzorykiem i wsyp proch do miseczki. Nasącz sznurek naftą i włóż go do miski z prochem. Podpal sznurek zapałkami i umieść bombę we wcześniej oglądanym kawałku statuy. Podnieś odłupany wybuchem kawałek kamienia i połóż go na którymś z czterech piedestałów. To samo zrób z drugim znalezionym kawałkiem i po obejrzeniu długiej wstawki filmowej, wystarczy już tylko zaprogramować komputer nawigacyjny Obcych (czarne kółko na samej górze, strzałka wskazująca w górę, kółko, czerwony przycisk, strzałka pokazująca w prawo, X, pomarańczowy przycisk, strzałka w dół, trójkąt, żółty przycisk, strzałka w lewo, romb, zielony przycisk), by wreszcie móc porozkoszować się oglądaniem zakończenia.

Patrycja



Wyspa doktora Moreau

Równowaga natury zostaje poddana próbie, gdy pewien naukowiec zaczyna prowadzić doświadczenia nad krzyżowaniem ludzi i zwierząt, a eksperyment wymyka się spod kontroli...

Fabuła fantastyczno-naukowego thillera „Wyspa doktora Moreau" (premiera 17 stycznia) osnuta jest wokół wątków ze wstrząsającej powieści, obdarzonego proroczym zmysłem ojca fantastyki naukowej, Herberta George'a Wellsa (autor m.in. „Wojny Światów" i „Wehikułu czasu"). Wydarzenia osadzono w niedalekiej przyszłości (rok 2010). Mimo iż w 1996 roku minęło 100 lat od powstania tej powieści, „Wyspa doktora Moreau" wciąż pozostaje ostrzeżeniem dla ludzkości, zaś prorocze wizje pisarza zdają się znajdować potwierdzenie w rzeczywistości.

W filmie genialny genetyk, dr Moreau (Marlon Brando) i jego asystent Montgomery (Val Kilmer) stoją o krok od zrewolucjonizowania nauki, kiedy na ich wyspie pojawia się rozbitek, Edward Douglas (David Thewlis). Na pierwszy rzut oka, to malownicze miejsce gdzieś na Pacyfiku jest spokojną rajską przystanią, w świecie ogarniętym okrutną wojną. Jednak dżungla skrywa mroczne tajemnice. Moreau i Montgomery dokonywali badań genetycznych na zwierzętach, aby stworzyć rasę nadludzi, pozbawionych ludzkich wad i krwiożerczych instynktów. Lecz eksperyment przyniósł straszliwe efekty. Człowiek po raz kolejny zignorował odwieczne prawa natury. Wyspę zamieszkują ludzie-bestie, inteligentne i przewyższające siłą każdą ludzką istotę. Ich głód krwi poskramiany jest przez środki odurzające i surową dyscyplinę. Ich stwórcą jest dr Moreau, lecz jego władza dobiega końca, gdy jego „dzieła" uświadamiają sobie swoją siłę i chcą zemścić się za zło, które im uczynił człowiek. Ze wszech ogarniającej rzezi i zniszczenia usiłuje wydostać się Douglas, przypadkowy świadek tych wydarzeń, nie wie jednak, że także stał się częścią eksperymentu.



U progu nowego tysiąclecia trwa dyskusja nad możliwościami inżynierii genetycznej (chyba wszyscy pamiętamy „burzę" jaką wywołał „Jurrasic Park") i czy ludzkie geny mogą być obiektem badań. Aby uchwycić esencję zmagań nauki z naturą i zobrazować to, czego obawiamy się najbardziej, realizatorzy filmu stworzyli całe plemię zwierzęcych mutantów o ludzkich cechach. Za wykreowanie 80 różnych postaci o indywidualnym wyglądzie odpowiedzialny był laureat Oskara, Stan Winston. Najważniejszą rzeczą w projektowaniu wyglądu zwierzoludzi były rysunki i szkice. Następnie, na podstawie rysunków, sporządzono rzeźby, zdjęto też formy twarzy aktorów zanim ostatecznie dopasowano włosy, zęby, szkła kontaktowe i niezbędne maski. Dzięki nowym technikom charakteryzacji aktorzy mogli wyrażać ekspresje poprzez maski, które zakrywały tylko część twarzy, pozwalając na naturalną grę. Aby tak stworzonym wizerunkom nadać dodatkową autentyczność, do współpracy zaproszono eksperta od zachowania zwierząt, który uczył aktorów i statystów, jak powinny się poruszać i zachowywać grane przez nich „bestie". Digital Domain, firma zajmująca się tworzeniem komputerowych efektów specjalnych (na swoim „koncie" ma m.in. takie filmy, jak: „Apollo 13", „Wywiad z wampirem" i „Prawdziwe kłamstwa"), także miała swój udział w stworzeniu zwierzoludzi. Posłużono się komputerami, by zlikwidować ograniczenia wynikające z budowy układu szkieletowego i mięśniowego człowieka i uczynić nasz sposób poruszania się bardziej zwierzęcym. Wykorzystano tu jakże dobrze znaną z wielu gier technikę Motion Capture, kiedy to system czujników umieszczonych na skórze obiektu przekazuje sekwencje wykonywanych ruchów, które następnie są przetwarzane i „nakładane" na cyfrowo stworzoną postać. Bardzo interesujący efekt osiągnięto, rozpoczynając sekwencję ruchu od tego, jak zachowuje się w danej sytuacji ludzkie ciało, np. Człowiek-Lampart zaczyna bieg jak ludzka istota, płynnie przechodzi w skok lamparta, a na samym końcu z powrotem porusza się jak człowiek.

Na tym kończę nasze krótkie spotkanie ze światem filmu w królestwie gier komputerowych i zapraszam do wzięcia udziału w konkursie na temat filmu „Wyspa doktora Moreau", a nagrody które można wygrać są bardzo atrakcyjne.

Agnes

Dystrybutor: IMP Cinema
www.drmoreau.com oraz www.omnimag.com



Pytania i odpowiedzi

Czekamy na listy z Waszymi pytaniami i problemami. Nie zadręczajcie nas więcej swoimi telefonami, gdyż w ten sposób nie udzielamy porad. Właśnie w tym celu powstał ten dział.

Broken Sword

Mam problem z grą „Broken Sword", który objawia się tym, że nie wiem, jak przejść kozę z zamkowego dziedzińca. Za każdym razem, gdy próbuję ją ominąć z lewej lub z prawej strony, by wejść na teren wykopalisk, koza rzuca się na mnie i mnie przewraca. Byłbym wdzięczny za podpowiedź.

Jacek Chojnik, Piła

By poskromić waleczną kozę, przejdź w prawo, w stronę drabiny. Zostaniesz ubodnięty przez namolnego zwierzaka, po czym szybko, zanim koza pozbiera się po ataku, podbiegnij do lemiesza po lewej. Koza ponownie spróbuje „potraktować" Cię rogami, poplącze jednak linkę, którą jest przywiązana, co definitywnie zmniejszy jej zasięg i umożliwi Ci wejście na wykopaliska.



Simon the Sorcerer II

Proszę, powiedzcie mi, co trzeba zrobić w grze „Simon the Sorcerer 2", aby pozbyć się pająka z kanałów, a także co jest potrzebne do naprawy zegara w McSwampling.

SM

Po pierwsze musisz wejść do sklepu ze śmiesznymi rzeczami i zabrać stamtąd książkę z dowcipami. Książkę tę podaruj smutnemu błaznowi, za co dostaniesz świński pęcherz. Porozmawiaj z tancerzami z Town Square, daj im kij baseballowy. Idź na Street of Traders, weź ulotkę i daj ją Um Bongo, którego znajdziesz w dokach. Wróć na Town Square. Porozmawiaj z Um Bongo, wręcz mu świński pęcherz. Um Bongo wywoła teraz deszcz, który wypłucze pająka z kanałów. Aby naprawić zegar, najpierw porozmawiaj ze strażnikami sprzed zamku, a następnie spożytkuj uzyskaną wiedzę w rozmowie z kowalem ze Street of Traders. W rezultacie otrzymasz łom. W dokach pogadaj z Goldilocks, otwórz łomem skrzynię i zanieś perukę do Taty Misia. Udaj się teraz do studia tatuażu, przesuń drabinę i wejdź do wariatkowa. Porozmawiaj z mieszkańcami, wylej na siebie owsiankę. Jako nowy członek, dostaniesz torebkę. Wyjdź na zewnątrz i wyjmij z torebki klin. Klinem tym zablokuj na zamku kołyskę, wyjmij z maszyny do bujania trybik i użyj go do naprawy zegara.

Toonstruck

Byłbym bardzo wdzięczny za informację, jakie przedmioty są potrzebne do budowy Malevolatora w grze „Toonstruck" i w miejsce jakich należy ich użyć.

Adam Naskowiec, Wrocław

Oto pełna lista:

Cloak – Dagger
Stripes – Stars
Heart – Sole (zielona rybka)
Whistles – Bells
Polish – Spit
Needles – Bowling Pin
Bolts – Nuts
Ball – Chain
Bow – Arrow
Salt – Pepper
Rock – Roll (upieczona bułka)

Mam tylko nadzieję, że zdołałeś już zdobyć wszystkie potrzebne przedmioty...



[redacted]

[redacted] wojownikiem, [redacted] na [redacted] lvl, i jestem [redacted] poziomie 15. [redacted] tu już wszystko, [redacted] się ruszało, [redacted] przejścia na poziom [redacted] li-[redacted] pomoc.

Piotruś

Jeżeli zabiłeś wszystko, to z pewnością musiałeś też uśmiercić Lazarusa.



Wystarczy więc, abyś Staff of Lazarus zaniósł do Caina, który wyjaśni Ci, że wielki pentagram, jaki z pewnością zdążyłeś zauważyć, jest bramą wiodącą na następny poziom. Po tym pozostanie Ci już tylko przejść przez ów portal.

[redacted]

[redacted] pierwszym [redacted] „Discworlda 2" potrzebuję zdobyć obrzydliwy zapach. Wiem, [redacted] takowy [redacted] się [redacted] z [redacted] jest [redacted] zainteresowany parą buci-[redacted] impa. [redacted] jednak schwytać? Z niecierpliwością [redacted] odpowiedź.

Kwas

Pójdź do Mrs. Cake, spójrz na stojącą w „gabinecie" butelkę i zagadaj do Madame. Spytaj o butelkę i o ektoplazmę. Idź do Fool's Guild i porozmawiaj z duchem błazna. Podnieś cegłę i zaoferuj ją duchowi na tymczasowy obiekt nawiedzania, po czym wróć na Uniwersystet, do High Energy Facility. Wrzuć cegłę do akceleratora i już po chwili będziesz miał całą masę świeżej ektoplazmy, za którą dostaniesz od Mrs. Cake butelkę. Wrzuć do butelki buciki i użyj tej „pułapki" na zapachu.

Kajko i [redacted]

Bardzo proszę pomóżcie. [redacted] problem [redacted] „Kajku i Kokoszu". [redacted] krainy Borostworów, [redacted] Bugiego i [redacted] przejść dalej. Co zrobić, aby [redacted] przepuścił?

Kuba Wężyk, Poznań

Bugiego należy uśpić dymem z zapalonego korzenia snu i obezwładnić plączowojem. Naturalnie, by tego dokonać, musisz wykonać wcześniej parę innych rzeczy: rękawicą siły rozbić głaz blokujący źródełko, wyciągnąć Wawaja z drzewa i wyprostować dziób Dźgolowi, rozpalić ogień na palenisku w lesie, używając do tego celu huby, krzemienia i polana, a następnie płonącym polanem rozniecić ogień w kominku Fajfiego. W razie problemów spróbuj zajrzeć do ostatniego numeru „GK" (1–2/97), gdzie znajduje się odpowiedź na pytanie dotyczące „Kajka i Kokosza" bardzo podobne do Twojego.



Betrayal [redacted]

[redacted] naprawdę [redacted] wiem, [redacted] „Betrayal [redacted] Krondor". [redacted] siódmej części (Long Road) i prawie ją [redacted] czyłem, [redacted] do [redacted] tu, [redacted] którym muszę zniszczyć tą maszynę. [redacted] mi się [redacted] dzieć, [redacted] aby tego dokonać, [redacted] szę [redacted] górski [redacted] litery V skierowanej [redacted] południe. [redacted] tym, że [redacted] pojęcia, gdzie [redacted] jest. Ob-[redacted] już chyba prawie wszy-[redacted] góry [redacted] i nic. Czy brakuje mi jakiegoś przed-[redacted] cze-goś [redacted] drodze?

Desperat

Jeżeli uważnie spojrzysz na mapę, zauważysz, że jedno miejsce wygląda na zupełnie niedostępne, zablokowane z jednej strony przez wodę, a od północy przez góry – właśnie te, których szukasz.

TIPS & TRICKS

Menu
Gender Wars
Pandemonium
Warcraft
Nukem
Screamer 2
Dark Forces
Formula 1
Strike

Alien Trilogy

● PC

ifyouthinkyouarehardenough – wszystkie bronie i nieograniczona amunicja

comeandhaveago – wszystkie bronie

nadiapopovXX – skok do następnego levelu (gdzie XX jest od 01 do 34)

Gender Wars

● PC

Aby uaktywnić kody, wystartuj grę, następnie zapisz jej stan, używając jednego z poniższych zdań. Gdy rozpoczniesz nową grę, kody będą działały.

BUY A PLAYSTATION – nietykalność i nieograniczona amunicja

WORLD OF FISH – dostęp do wszystkich poziomów

Warcraft 2

● PC

Oto jeden z fajniejszych tipsów. Wciśnij enter, napisz „Disco" i jeszcze raz naciśnij enter. Otrzymasz osiemnaście ukrytych utworów. Pamiętaj, aby krążek z grą był w napędzie.





Duke Nukem 3D: Atomic Ed.

● PC

DNUNGODLY – jesteś bogiem

DNCORNHOLIO – wyłączanie opcji „god"

DNAMMO – pełna amunicja

DNVIEW – widok zza pleców, przy użyciu klawisza F7

DNWEAPONS – wszystkie bronie

DNUNLOCK - odblokowanie drzwi

DNITEMS - klucze i inne tego typu

DNSTUFF - podobnie jak powyżej

DNCLIP – przechodzenie przez ściany

DNHYPER – sterydy

DNENDING – kończy epizod

Screamer 2

● PC

Wpisz poniższe kody w głównym menu:

MRTRK: teraz masz dostepne wszystkie tory

TACAR: dodatkowy samochód

TBCAR: dodatkowy samochód

TCCAR: dodatkowy samochód

TDCAR: dodatkowy samochód

Pandemonium

● [redacted]

3. KFABBIEA
4. OOAAEBII
5. ADMAIIII
6. PAAAEBJA
7. KFACBIEE
8. PEAEEBJI
9. JIADBIAI
10. EJIBCCAK
11. NIAEEBCI
12. ENIBCCBK
13. AHMAIIJI
14. PKAEEBLA
15. AIIAAIJM
16. FFIBCCDK
17. EIABCCAE
18. ACMAKIID
19. ADIAMIIF
20. AEAAIIMH
21. FCIBGDCE

FDAIFKOE – masz dostęp do wszystkich 18 poziomów i 7 żyć.

ANALAHOJ – dostęp do 18 poziomów + 3 z bossami, oraz 5 żyć

HARDBODY – niewidzialność

VITAMINS – 31 żyć

TOMMYBOY - kończysz poziom i masz możliwość gry w pinballa



Necrodome

● PC

Wciśnij [T] przed wpisaniem kodów do okienka tekstowego:

knight – niewidzialność

gimmesomesugarbaby – wszystkie bronie i biegi

excalibur – wszystkie bronie

shrubbery – wszystkie dodatki

rabbit – pola na maxa

igotbetter – zdrowie na maxa

verysmallrocks – nieograniczona amunicja

smallrocks – amunicja na maxa

unladenswallow – nieograniczona benzyna

swallow - ponowne zatankowanie

camelot – koniec poziomu

grail – zdobywasz trofeum konkretnej areny

alreadygotone – wszystkie areny dostepne

antioch – zabijasz wszystkich wrogów

runaway – wszystkie giwery prują pełną parą

Afterlife

● PC

Przytrzymaj Shift i wpisz: 421. Da Ci to trochę pieniążków. Ale bądź ostrożny, czasem przytrafiają się niemiłe rzeczy tym, którzy zbyt często go używają.

Zone Raiders

● PC

Wciśnij F8 lub F11, a następnie wpisz sobie następujące kody podczas gry:

ISILETSBAIL – misja zakończona sukcesem

ISIWHEELS – dostępny Xcar

ISIDRIVE – dostępne inne samochody

ISIMAKEITSO – dostęp do innych leweli

ISIBEENTHERE – dostęp do ukrytego poziomu

ISISLEEP – wrogowie Cię nie widzą

Dark Forces

■ PSX

Wybór poziomów: P3NDLDQNY2

Cheat menu: podczas gry wciśnij: lewo, kółko, krzyżyk, prawo, kółko, krzyżyk, dół, kółko, krzyżyk, a wtedy uaktywnisz cheat menu i będziesz mógł wpisać następujące kody:

80095024 0003 – nieograniczone życie

8009512C 0064 – nieograniczona energia

80095128 0064 – nieograniczone pole ochronne

80095108 03E7 – nieograniczone bronie (Pistol, Storm Trooper, Laser Rifle)

8009510C 03E7 – nieograniczona amunicja (Imperial Repeater Gun, Jeron Fusion Cutter, Stocker Con-Cussion Rifle)

80095110 03E7 – nieograniczona amunicja (Assault Cannon)

8009511C 03E7 – nieograniczone miny

80095114 03E7 – nieograniczone zapalniki termiczne

8009509C FFFF - zawsze będziesz miał Storm Trooper Laser Rifle

800950A0 FFFF – zawsze będziesz miał Imperial Repeater Gun

800950A4 FFFF – zawsze będziesz miał Packered Mortar Gun

800950A8 FFFF – zawsze będziesz miał Jeron Fusion Cutter

800950AC FFFF – zawsze będziesz miał Stocker Con-Cussion Rifle

800950B0 FFFF – zawsze będziesz miał Assault Cannon

800950B4 FFFF – zawsze będziesz miał czerwony klucz

800950B8 FFFF – zawsze będziesz miał żółty klucz

800950BC FFFF – zawsze będziesz miał niebieski klucz

800950C0 FFFF – zawsze będziesz miał gogle

800950C8 FFFF – zawsze będziesz miał maskę przeciwgazową

800950CC FFFF – zawsze będziesz miał plany Gwiazdy Śmierci

800950D0 FFFF – zawsze będziesz miał metal Phrin

800950DC FFFF – zawsze będziesz miał kartę Nava

80010018 000E – dostępne wszystkie poziomy

Disruptor

● PSX

80077660 007D – nieograniczona energia

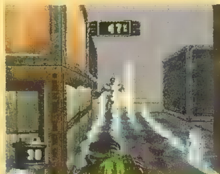
80077668 0064 – nieograniczone PSIsonic

80056A94 0014 – nieograniczona amunicja 18mm

80056A98 0014 – nieograniczona amunicja do Phase

80056A9C 0014 – nieograniczona amunicja do Hi-Freq Phase





80056AA8 0014 – Infinite AM Blaster Ammo

80056AA0 0014 – nieograniczona amunicja do Lock-On

800770FC 0001 – dostępny Automatic 18mm

80077102 0001 – dostępny Phase Rifle

80077104 0001 – dostępny Phase Repeator

80077108 0001 – dostępne działo Lock-On

8007710C 0001 – dostępny AM Blaster

80077110 0001 – dostępny AM Cyclone

80077114 0001 - dostępny Zodiac

80077118 0001 – dostępna Lanca Plazmowa

TNN Hardcore 4x4

■ Saturn

Wybierz opcje Time Trials, następnie przejdź do Edit Name i wpisz jedno z haseł:

MAINLINE – dostępne wszelkie ustawienia trudności i ukryty samochód

DUTCHMAN – dostęp do ukrytej gry „Asteroids". Zacznij grać kiedy pojawią się kredyty.



RAINFROG – deszcz żab

Rage Racer

■ PSX

Podczas gry naciśnij pauzę, przytrzymaj trójkąt, naciśnij L1 lub R1, a będziesz miał możliwość jazdy w odbiciu lustrzanym.

Po wybraniu „Race Start" naciśnij L1 i R1 oraz Select i Start. Jak rozpocznie się gra, tor będzie odbiciem lustrzanym.

Tobal No. 1

● PSX

Oto dwa pierwsze kody jakie udało się nam zdobyć:

1. Przytrzymaj „góra" podczas wyboru postaci. Będziesz mógł zagrać na ekranie ze zmienionymi nieco kolorami.

2. Przytrzymaj L2&R2 podczas wyboru postaci, a otrzymasz obraz z kamery poruszającej się podczas walki



Formula 1

● PSX

Będąc w ekranie Practice/Qualify/Race przytrzymaj SELECT i wstukaj jedną z podanych niżej kombinacji:

dodatkowy tor – lewo, kółko, trójkąt, trójkąt, kółko, góra, prawo

możesz jechać mini Buggym – prawo, góra, trójkąt, lewo, góra, kwadrat, trójkąt

możesz jechać mini motorkiem – dół, góra, kółko, trójkąt, prawo, góra, kwadrat, trójkąt

ciekawa trasa – kwadrat, kółko, góra, prawo, prawo, kółko, krzyżyk

niemiecki komentarz – góra, lewo, lewo, kwadrat, kółko, krzyżyk

Reloaded

■ PSX

Podczas gry wciśnij pauzę, następnie naciśnij i przytrzymaj L1 i L2 przez ok. 10 sekund. Będziesz mógł wstukać następujące kody:

dodatkowa moc – lewo, góra, krzyżyk, kółko

amunicja – trójkąt, lewo, lewo, lewo, kółko, trójkąt, dół

zdrowie – dół, prawo, lewo, trójkąt, prawo, dół

przeskakiwanie przez kolejne poziomy – lewo, trójkąt, krzyżyk, prawo, kółko, trójkąt, dół

Po wpisaniu kodów zwolnij klawisze L1 i L2, powinny pojawić się napisy „health", „ammo" itd.

Soviet Strike

■ PSX

Level 2 – GRANDTHEFT
Level 3 – GROZNEY
Level 4 – CHERNOBYL
Level 5 – CIVILWAR

możesz kontynować grę w nieskończoność – ELVISLIVES

zbroja na maxa – IAMWOMAN

Krazy Ivan

■ PSX

Wybór poziomu:

Rozpocznij grę na poziomie Normal. Następnie na ekranie, w którym rozpoczynasz misję, wybierz RUSSIA. Naciśnij klawisz prawo. Potem lewo, dół i krzyżyk. Będziesz się mógł bez problemów przenieść do każdego poziomu.

LISTY

Tak jak się można spodziewać, szybko zareagowaliście na powstanie tej rubryki, przysyłając do nas sporo listów. Wierzcie, wszystkie są czytane i analizowane, jednak nie jesteśmy w stanie na nie odpisywać. Niektóre zaś publikujemy na tej stronie i oto kolejna ich porcja...

LIST 1. Cześć. Gry Komputerowe są super, wreszcie obficie o konsolach. Jako posiadacz Saturna jestem z tego rad. Dawniej kupowałem wasze czasopismo co pewien czas, po prostu mało było opisów na Segę, lecz pierwszy tegoroczny numer jest bombowy. Mam tylko jedną prośbę, czy moglibyście przy screenach gier pisać z jakiej platformy je wzięliście i porównać styl wykonania pomiędzy platformami? To zawsze trochę pomaga przy kupnie. Mam też pytanie względem konsol, czy Nintendo 64 może wygryźć z rynku Segę i Sony. Ponoć ma takie możliwości, że inne konsole są prymitywne. Co o tym sądzicie jako eksperci?
Robert Oleś z Krakowa

Przede wszystkim dziękujemy za pochwały i kredyt zaufania, jakim nas obdarzyłeś. Cieszymy się, że zyskaliśmy stałego czytelnika. Wracając do pytań, podpisy pod screenami chyba są zbędne, gdyż wystarczy rzucić okiem na wymagania w tabelce. Jeżeli zobaczysz, że napisane zostało Sega, to już wiesz skąd pochodzą screeny, jeśli zaś ujrzysz tego typu cyferki: 486, 8 MB RAM, to jasne, że mamy do czynienia z pecetem. Niemniej wygląd tabelki ulegnie zmianie, tak aby był jak najbardziej przejrzysty i czytelny. Co do Nintendo, to rzeczywiście jest to super maszynka, jednak raczej nie wygra z PSX-em i Saturnem. Powód, premiera jej ciągle była przesuwana i praktycznie jest na nią tylko kilka gier. Jak można konkurować z maszynkami, na które napisano już ponad 100 programów. Raczej niemożliwe. Poza tym historia N64 jest wielce adekwatna do tej jaką miał Jaguar. Umarł, zanim się poważnie narodził. Oby w przypadku N64 nie było tak samo. Aha, jeszcze jedno, 32-bitowe konsolki na pewno nie są prymitywne. Poza tym wygrały potyczkę z 64-bitowym Jaguarem i N64, a to o czymś świadczy.

LIST 2. Kupuję wasze pismo co miesiąc, odkąd zapragnąłem mieć konsolę Sony PSX, czyli od maja ubiegłego roku. Proszę Was, odpowiedzcie na moje pytanie: Czy gra Tekken 2, będzie w sprzedaży do wakacji? gdyż wtedy dopiero prawdopodobnie będę miał konsolę.
Mariusz Figura

Drogi Mariuszu, „Tekken 2" pojawił się już jakiś czas temu, więc możesz być o nią spokojny, tym bardziej, że napewno długo się utrzyma na topie. Naszym skromnym zdaniem, jest to najlepsza bijatyka dostępna na konsolki, więc Twój wybór pochwalamy. Piszesz, że trochę czasu upłynie, zanim będziesz miał konsolę, spróbuj zatem wziąć udział w naszym konkursie firmy PSX Projekt. Może właśnie do Ciebie uśmiechnie się szczęście i wygrasz PlayStation. Poza tym nie wiem, czy wiesz, że właśnie nasze wydawnictwo wypuściło na rynek rewelacyjne pismo poświęcone wyłącznie PSX-owi. Zacznij je zbierać, gdyż każdy numer jest z płytką, na której znajduje się kilka dem.

LIST 3. Wielce niepokojącą przesyłkę otrzymaliśmy od Rafała Broza z Krakowa. W dużej kopercie znajdowała się, mała karteczka, na której było napisane: „Chciałbym zamówić nr. 12/95?" Koniec kropka. Nic więcej nie było. Prosilibyśmy, aby jakiekolwiek zamówienia na archiwalia, czy inne Wasze prośby precyzowane były poprawnie. My po prostu nie wiemy, co z takim fantem zrobić. Rafale, skontaktuj się z nami i wyjaśnij o co konkretnie chodziło. Podaj zwyczajnie tytuł pisma o jaki chodzi, gdyż my wydajemy kilka tytułów i nie chcielibyśmy wysyłać Ci czegoś, co jest Ci nie potrzebne.

LIST 4. I kolejny list, tym razem od „saturnowca". „Cześć. Nazywam się Aleksy Świętek i uczęszczam do klasy 7 szkoły podstawowej. Mam do Was prośbę. Chodzi mi o to, aby w waszym czasopiśmie ukazała się strona poświęcona konsoli Sega Saturn. Znajdowała by się na niej informacja o czasopiśmie z kompaktem, z dokładnym adresem, gdzie można to zamówić. Piszę do Was, bo w wydaniu Gier Komputerowych z lutego 97, na ostatniej stronie było przedstawione czasopismo o konsoli Sony PlayStation. Nie znalazłem tam czasopisma o Sega Saturn. No więc proszę Was o to, byście poświęcili stronę na czasopismo o Saturnie."

Oj, nieźle zamieszałeś. To, że wydaliśmy pismo o PSX, nie jest równoważne z faktem wydawania innych czasopism poświęconym wszelkim platformom. Pisma o Saturnie na razie nie ma, kto wie, może kiedyś i takie powstanie. Myślisz, że jakbyśmy mieli nowe ciekawe pisemko, to byśmy go nie reklamowali? Oczywiście, że byśmy to zrobili.

LIST 5. Bardzo ważny list!
„Do kontaktu z Waszą Redakcją zmusza mnie niemożność kontynuowania gry „Ramon's Spell", która umieszczona była na CD-ROMie z Nr. 1/97. Problem mój polega na tym, iż w trakcie gry program żąda pierwszej dyskietki instalacyjnej w napędzie a:. W drugiej grze, „Rooster", brak dostępu do fonii. Proszę o rady. Mam nadzieję, że niedociągnięcia wynikają nie z braku rzetelności, lecz z powodu przeoczenia. Moje dzieci są zawiedzione, mam nadzieję, że poprawicie im nieco humor. Joanna Wołowiec z Rawy Mazowieckiej

Przede wszystkim pragniemy przeprosić za te problemy. Są one spowodowane niedociągnięciem firmy, która przygotowała ten krążek. Niestety stało się i musimy jakoś to rozwiązać. Aby kontynuować grę „Ramon's Spell" potrzebna jest rzeczywiście dyskietka. Kto spotkał się z tym problemem proszony jest o przesłanie swych danych osobowych i adresu do naszej redakcji. Mu przekażemy to wszystko dalej i dyskietki zostaną wysłane. Jeżeli chodzi o „Roostera", to problem z dźwiękiem zapewne spowodowany jest nieodpowiednią konfiguracją karty. Proszę spróbować jeszcze raz. Nie wspomina pani o kodach do tej gry. Program żąda hasła, znajduje się ono w pliku tekstowym, jednak podaję je tutaj, by ułatwić życie. Oto one: AGNIESIA. Pozdrawiamy dzieciaki i jeszcze raz przepraszamy za kłopoty. Następnym razem będzie lepiej.

LIST 7. Cześć! Nazywam się Tomek (zupełnie jak ja. Eldgar) i chodzę do II klasy L.T. Na początku mego listu zaznaczam, że jest to pierwsza próba nawiązania kontaktu z istotami rozumnymi (słaby gościu nie jest. Eldgar). Czytam „Gry" od jakiegoś czasu i mam kilka zastrzeżeń. (I zaczął od zalet. Eldgar)
1. Dział „Nowości" jest fajny, ale mógłby być lepszy. Nowinki ze świata są strzałem w dziesiątkę.
odp. czekamy na uwagi, jak polepszyć nowości.
2. Także strzałem w dziesiątkę jest dział „W toku". Wprawdzie xx też go ma, ale u was jest o niebo lepszy.
odp. to jest jasne
Wada 1. „Strefa Smierci" to jest super dział. Jest po prostu cool. Ale stron za mało. Przydałyby się jeszcze ze dwie. Powinny zwierać nowinki nawalanek.
odp. no jakby Ci to powiedzieć, „Strefa" przechodzi gruntowna reformę (Lucas wyjechał do klasztoru Shaolin). Za to masz teraz temat numeru: Mordobicia. Podoba Ci się, czy nie? Bądź spokojny, ten typ gier nie zniknie z naszych stron.
Wada 2. Triki powinny być w kolejności alfabetycznej. Żeby znaleźć własną grę trzeba przewertować wszystko od deski do deski.
odp. Zgadzam się, to ulegnie zmianie, choć jeszcze nie od tego numeru.
Wada następna: Wszystkie wady sprowadzają się do tej jednej: za mało stron!!!
odp.: spoko, spoko, już jest 84, a będzie jeszcze więcej.

Na koniec ostatnia sprawa. Na moje hasło dotyczące małych konsolek nie było prawie żadnego odzewu. Przyszły 3 listy, między innymi badzo miły od Alana, który delikatnie dał mi do zrozumienia, że choć docenia moją pracę, to sądzi, że te właśnie strony lepiej spożytkować na nowocześniejsze masznki. Jak widzicie, „Gry Konsolowe" zniknęły już z łam naszego pisma i małe są szansę, aby jeszcze kiedykolwiek powróciły. Część z Was ucieszy się z tego powodu, lecz są i tacy, którym może tej rubryki brakować. Niestety takie są realia i nic na to nie poradzimy. Jeżeli wydaży się coś wyjątkowego związanego z GameBoyem, czy SNESem, napewno o tym napiszemy. A narazie patrzmy, w jakim kierunku idzie technika i co nowego nam przyniesie.

To by było tyle na dzisiaj, dzięki za wszystkie listy i czekamy na kolejną korespondencję. Trzymajcie się.

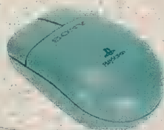
Eldgar

Wielki Konkurs PSX

sponsorowany przez firmę PSX-Projekt

edycja druga






[redacted] z poprawnymi odpowiedziami. [redacted] się, [redacted] Was żadnych tajemnic. [redacted] firmy produkujące [redacted] PlayStation to: m.in. Psygnosis i [redacted].

Nagrody wylosowali:
[redacted] Stróżycka [redacted] otrzymuje [redacted] „Casper”.
[redacted] otrzymuje Joypad firmy Sony.
[redacted] Wiąckiewicz [redacted] Tuchowicza otrzymuje koszulkę „Destruction [redacted] 2”.

A [redacted] dzisiejsze pytanie: Wymień trzy bijatyki, [redacted] się [redacted] PSX.

Do wygrania jest: [redacted] „Defcon 5”, [redacted] i [redacted] fajna [redacted]

FUNDATOR: PSX PROJEKT, 00-626 WARSZAWA, UL. MARSZAŁKOWSKA 7/3, (0-22) 25-07-03, 25-02-02, 25-71-51

KONKURSY

To, jak wielką popularnością cieszy się [redacted] PSX przerosło [redacted] wyobrażenia. Dlatego [redacted] chcąc przedłużać, zapraszam [redacted] drugą edycję. [redacted] Was tradycyjnie [redacted] trudnych „3 pytań”, [redacted] „Wyspa Dr. Moreau”. Czekają [redacted] wspaniałe nagrody!

KONKURS [redacted] PYTANIA”

Jak zwykle czekają [redacted] pytania. [redacted] jednak [redacted] czytacie [redacted] pismo, [redacted] łatwością znajdziecie [redacted] odpowiedź:

1. Jakich gwiazd światowego formatu brakuje w najnowszej koszykówce firmy EA Sports „NBA Live 97”
2. Jaka firma jest producentem gry „Master Of Orion 2”
3. Rozwiń skrót: M.A.X.

Nagrodami [redacted]
1. Gra „F22 Lightning 2”
2. Gra „Tyrian”
3. Dwie płyty shareware „Gry” i „Świat Windows”
4. Kaseta wideo o tym jak wygląda gra „Wings Commander 4”.

Wszystkie odpowiedzi należy przysyłać ma kartkach pocztowych na adres redakcji:
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
ul. [redacted] 6, 04-202 [redacted]



KONKURS FILMOWY

Dotyczy filmu „[redacted] Dr. [redacted]”.
1. Kto wcielił się w postać Dr. Moreau?
2. Jak dostał się Douglas na wyspę?
3. Kim była Aissa?
4. W jaki sposób Dr. Moreo sprawował kontrolę nad swoimi „dziećmi?”.

Nagrodami są znakomite gadżety związane z filmem i wiek innych nagród ufundowanych przez firmę International Movie Production.

Wszystkie odpowiedzi należy przysyłać ma kartkach pocztowych na adres redakcji:
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
ul. [redacted] 6, 04-202 [redacted]

[redacted] KONKURSU 3 PYTANIA Z GK [redacted]

1. Mariusz Czerkawski, Edmonton Oilers.
2. Bohater gry „Discworld 2” nazywa się Rincewind.
3. Wydawcą gry „Clandestiny” jest firma Electronics Arts.

[redacted] otrzymują:
Grę „Lemmings 3D” - Marcin Cimała z Cieszyna.
Grę „Bastion” – Marek Gruszczak z Krakowa.
Płytkę „Gwiazdy Shareware” – Paweł Zawisła z Poznania.
Płytę „Gwiazdy Shareware” – Mariusz Zandrowicz z Gniezna.
Kasetę o grze „3 Czaszki Tolteków” – Rafał Kret z Włocławka

PROLINE SOFTWARE

" MY NIE MAMY KONKURENCJI "

SATURN

ALIEN TRILOGY [illegible] z PSX .... 199 zł
BATMAN FOREVER [illegible] .... 199 zł
BLAM! MACHINEHEAD strzelanina 3D .... [illegible]
DAYTONA CCE druga część wyścigów .... [illegible]
DESTRUCTION DERBY [illegible] z PSX .... 199 zł
DOOM [illegible] .... 209 zł
EARTH WORM JIM 2 [illegible] .... 199 zł
EXHUMED [illegible] .... 199 zł
FIFA SOCCER 97 [illegible] .... 209 zł
FIGHTING VIPERS karate 3D .... 199 zł
HARDCORE 4x4 wyścigi .... 209 zł
RELOADED [illegible] .... 209 zł
NIGHTS [illegible] .... 199 zł
PANZER DRAGOON II [illegible] .... [illegible]
SEGA RALLY [illegible] .... 199 zł
SKELETON WARRIOR [illegible] .... 199 zł
SPACE JAM koszykówka z Jordanem .... 209 zł
STREET FIGHTER ALPHA 2 [illegible] .... 209 zł
TILT [illegible] .... 199 zł
TOMB RAIDER Indiana Jones .... 199 zł
TUNNEL B1 [illegible] .... 209 zł
VIRTUA COP 2 + GUN [illegible] .... [illegible]
VIRTUA FIGHTER 2 [illegible] .... [illegible] zł
VIRTUA FIGHTER KIDS [illegible] dla dzieci .... [illegible] zł
VIRTUA FIGHTER REMIX [illegible] .... 199 zł
WIPEOUT kosmiczne wyścigi .... 199 zł
WORLD WIDE SOCCER 97 [illegible] .... [illegible] zł
+ [illegible]

PLAYSTATION

BROKEN SWORD [illegible] .... 229 zł
COMMAND & CONQUER [illegible] .... 209 zł
COOL BOARDERS [illegible] .... 209 zł
CRASH BANDICOOT super! .... 209 zł
CRUSADER: NO REMORSE przebój z PC .... 209 zł
DIE HARD TRILOGY Szklana Pułapka .... 209 zł
DISRUPTOR najlepszy Doom .... 209 zł
FIFA SOCCER 97 najnowsza piłka .... 199 zł
FINAL DOOM najnowszy Doom .... 199 zł
FORMULA 1 wyścigi firmy Psygnosis .... 209 zł
HARDCORE 4x4 wyścigi terenówek .... 209 zł
INTERNATIONAL MOTO-X motocross .... 199 zł
NHL 97 najnowszy hokej .... 209 zł
PANDEMONIUM modna gra dla dzieci .... 209 zł
RELOADED najlepsza strzelanina .... 209 zł
RESIDENT EVIL przygodówka - horror .... 199 zł
SKELETON WARRIORS barbarzyńca .... 199 zł
SOVIET STRIKE latasz śmigłowcem .... 199 zł
SPACE JAM koszykówka z Jordanem .... 209 zł
TEKKEN 2 kontynuacja znanego [illegible] .... [illegible]
THE HULK na [illegible] .... 199 zł
TOBAL No.1 [illegible] w [illegible] .... 209 zł
TOMB RAIDER [illegible] .... 209 zł
TUNNEL B1 [illegible] .... 199 zł
TWISTED METAL 2 [illegible] .... [illegible]
VICTORY BOXING [illegible] .... [illegible]
WIPEOUT 2097 [illegible] .... [illegible] zł
+ [illegible]

PROMOCJA NA PSX!

Każdy zakup za min. 200 zł [illegible] Playstation Magazyn (z kompaktem) za darmo!

★ [illegible] na gry i [illegible] od [illegible] (równych [illegible])

★ [illegible]

★ [illegible]

★ UWAGA! [illegible] 120 zł! [illegible] PSX. [illegible]

[illegible] na [illegible]

P.H. PROLine
P.O. Box 36
05-400 Otwock
tel. (0-90) 208-614

[illegible] od 13:00 do [illegible]

AKCES

ZAPRASZAMY DO NASZEGO DRUGIEGO PUNKTU SPRZEDAŻY

STRUŚ S.C.

PL. WILSONA 2A - HALL KINA „WISŁA"
CZYNNE: PN. - SO. 10-19

KOMPUTERY ★ AKCESORIA ★ OPROGRAMOWANIE

OPROGRAMOWANIE ROZRYWKOWE, MULTIMEDIALNE, EDUKACYJNE. AKCESORIA I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE. ZESTAWY KOMPUTEROWE KONFIGUROWANE NA ŻYCZENIE KLIENTA.

WARSZAWA, ZGODA 12
(NA TYŁACH „D.T.JUNIOR",
W KSIĘGARNI „NIKE")
TEL/FAX 827-44-88
GODZ. OTWARCIA
PON.- PT. 11-19, SOB. 10-14





Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekręty, i rysunki nadsyłane przez Czytelni-[illegible]. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny [illegible] widz[illegible] redakcji, [illegible] każdy [illegible] szansę [illegible]. Autorzy wyróżnionych [illegible] w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po [illegible] zł.





Żona pisze do męża list z Zakopanego. „U nas bez przerwy pada śnieg".

Mąż odpisuje: „Wracaj do domu! U nas też pada, ale taniej".

Przemek Filipowicz

W szkole pani kazała dzieciom narysować swoich rodziców. Po pewnym czasie podchodzi do Piotrusia i pyta.

– Dlaczego twój ojciec ma niebieskie włosy, Piotrusiu?

– Bo nie mam łysej kredki.

[illegible]

– Dlaczego tak podskakujesz – żona pyta męża.

– Bo właśnie połknąłem lekarstwo, a dopiero teraz przeczytałem w instrukcji, że przed zażyciem należy je wstrząsnąć.

Łukasz Rusin

– Synku, czy aby na pewno ktoś zgubił ten portfel?

– Ależ oczywiście, tato. Widziałem nawet tego pana, który go szukał.

Łukasz [illegible]

Wdowa ustala z księdzem szczegóły, związane z ceremonią pogrzebu na cmentarzu:

– Chciałabym, aby ksiądz wygłosił jakąś wzruszającą mowę nad grobem. Ile to będzie kosztować?

– Mogę wygłosić przemówienie za 100 tysięcy mogę i za 150, ale głos zaczyna mi drżeć dopiero powyżej 200 tysięcy.

Sławek Kuczek

– Jak daleko do lądu – pyta pasażer kapitana statku.

– Jakieś dwa kilometry.

– To nie tak źle.

– Tak, ale w dół.

[illegible] Szczyrek

– Gdzie twój mąż – pyta dżdżownica dżdżownicę.

– Wczoraj wyciągnęli go na ryby.

[illegible] Szczyrek

Kogut pyta drugiego koguta:

– Czy ty chodzisz z tą kurą poważnie, czy tylko dla jaj?

[illegible] Szczyrek

Wraca Jasiu ze szkoły i żali się:

– Mamusiu, dzieci w szkole mówią, że mam dużą głowę.

– Masz taką jak wszyscy – uspokaja go mama – a teraz weź berecik i przynieś 5 kg ziemniaków.

[illegible] Szczyrek

– Jak pan może ciągnąć człowieka po schodach za nogi! Przecież beret mu spadnie!

– Niech się pan nie martwi, jest przybity!

Michał Szczyrek

Facet oskarżony jest o próbę uduszenia milicjanta.

Sędzia poprosił oskarżonego o podanie przebiegu wydarzeń:

– Podszedł do mnie, uderzył mnie pałką i powiedział „primaaprilis". Potem plunął na mnie i powiedział „lany poniedziałek", a kiedy nie reagowałem zgasił na mnie papierosa i powiedział „środa popielcowa".

Wtedy nie wytrzymałem, złapałem go za gardło i mówię „zaduszki".

Stasiu Zając

Dwóch milicjantów idzie drogą, jeden z nich znalazł lusterko:

– Te! Ja skądś znam tego faceta.

A drugi mówi

– Pokaż!

Spogląda i mówi

– Nie wygłupiaj się, przecież to ja!

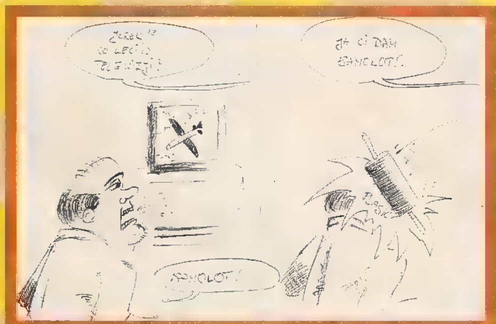
Stasiu Zając

Mąż długo nie wraca do domu. Żona się bardzo niepokoi:

– Gdzież on może być. Może sobie jakąś babę znalazł? – mówi do sąsiadki.

– Ty zaraz myślisz o najgorszym – uspokaja ją sąsiadka. – Może po prostu wpadł pod samochód.

M.L.







W mieszkaniu Kowalskich dzwoni telefon.

– Jeśli do mnie, to powiedz, że mnie nie ma w domu...– mówi Kowalski.

Kowalska podnosi słuchawkę.

– Bardzo mi przykro, ale mój mąż jest w domu...

Kowalski oniemiał.

– Czyś ty oszalała?! Miałaś powiedzieć, że mnie nie ma!

– Tak, ale to nie był telefon do ciebie...

M.L.

– Kiedy już będę stara, to strzelę sobie w łeb – mówi żona.

– Ognia! – krzyczy mąż.

M.L.

– Dlaczego pszczoły zlatywały na Kreml, w czasie zjazdów KPZR?

– Wyczuwały lipę.

M.L.

– Panie Kowalski, pana żona prosi pana do telefonu.

– Prosi?

– Tak.

– To z pewnością chodzi o innego Kowalskiego.

M.L.

Nagrody (50 [redacted]
– Za tekst: M.L.
[redacted] o kontakt z [redacted]
– Za [redacted] A. [redacted]

Jak zamówić

Prenumeratę

1. [redacted] III [redacted]97 [redacted]

Należność (3,20 zł x 2) za numery: lipiec, sierpień, wrzesień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! Zmianie ulega sposób dostarczania prasy dla prenumeratorów. Nie będzie ona przysyłana pocztą, jak dotychczas, a będą wyznaczone specjalne punkty do jej odbioru. Szczegółowych informacji oddziały „Ruch" przyjmujące prenumeratę.

2. W redakcji

UWAGA! Każdy, kto do końca marca 1997 r. zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów otrzyma GRATIS płytkę CD. Do wyboru jest „CD1" z grami: Ramons Spell, Rooster i wersjami demo: Tomb Raider, Screamer 2, Deus PL, Network Q-Rally, Power F1, Orion Burger, Rama itd (GK CD1/97).

„CD2" z demami: Diablo, MAX, Gene Wars, Full On F1, Fragile Allegiance, Syndicate Wars, itd. (PCG CD5/96).

Wszyscy dotychczasowi prenumeratorzy otrzymają krążek CD GK 1/97 gratis, nastąpi to w terminie późniejszym. Zamówienia prenumeraty na standardowych blankietach pocztowych na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 3,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Wpłaty należy przekazywać na adres:

CGS, 04-202 Warszawa, ul. [redacted]

WALDEMAR NOWAK
0 5 6 7 8 BEMA 7 m 4, MŁAWA
MŁAWA
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 33,60
trzydzieści trzy sześćdziesiąt
GRY KOMPUTEROWE
MARSA 6
0 4 2 0 2 WARSZAWA

Odcinek dla adresata
WALDEMAR NOWAK
BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA
zł 33,60
ADRESAT
GRY KOMPUTEROWE
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

Starannie przechowywać
WALDEMAR NOWAK
BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA
zł 33,60
GRY KOMPUTEROWE
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ GIER KOMPUTEROWYCH NA 12 MIESIĘCY OD NUMERU 1/97

MÓJ ADRES:

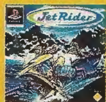
WALDEMAR NOWAK
UL. BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA

VORPAL
FIRMA WYSYŁKOWA

Skrytka Pocztowa 27
02-600 Warszawa 13
tel. 48-81-32
Czynne pon-pt od 9 do 17
email tsz@waw.pdi.net

SONY PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY - 195,00 ZŁ
ANDRETTI RACING - 195,00 ZŁ
A VI REVOLUTION - 195,00 ZŁ



BURNING ROAD - 195,00 ZŁ
BROKEN SWORD - 195,00 ZŁ
CASPER - 175,00 ZŁ
COMMAND & CONQUER - 205,00 ZŁ
CRASH BANDICOOT - 205,00 ZŁ
CRITICOM - 175,00 ZŁ
CYBERIA - 175,00 ZŁ
DARKSTALKERS - 195,00 ZŁ
DESCENT - 175,00 ZŁ
DEFCON 5 - 170,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY - 195,00 ZŁ
DIE HARD TRILOGY - 195,00 ZŁ
DISRUPTOR - 195,00 ZŁ
EARTHWORM JIM 2 - 195,00 ZŁ
FADE TO BLACK - 180,00 ZŁ
FIFA SOCCER '97 - 195,00 ZŁ
FINAL DOOM - 195,00 ZŁ
FLOATING RUNNER - 195,00 ZŁ
FORMEL 1 - 205,00 ZŁ
GUNSHIP - 195,00 ZŁ
HARDCORE 4X4 - 195,00 ZŁ
IMPACT RACING - 195,00 ZŁ
IN THE HUNT - 195,00 ZŁ
INT. TRACK & FIELD - 195,00 ZŁ
IRON & BLOOD - 195,00 ZŁ
JOHNNY BAZOOKA - 180,00 ZŁ
KRAZY IVAN - 180,00 ZŁ

LOADED - 190,00 ZŁ
MAGIC CARPET - 190,00 ZŁ
NEED FOR SPEED - 195,00 ZŁ
NHL HOCKEY '97 - 195,00 ZŁ
OLYMPIC GAMES - 180,00 ZŁ
OLYMPIC SOCCER - 180,00 ZŁ
PANDEMONIUM - 195,00 ZŁ
PO'ED - 195,00 ZŁ
PRIMAL RAGE - 180,00 ZŁ
PROJECT OVERKILL - 195,00 ZŁ
RAGING SKIES - 195,00 ZŁ
RAYMAN - 190,00 ZŁ



RELOADED - 195,00 ZŁ
RESIDENT EVIL - 195,00 ZŁ
RETURN FIRE - 195,00 ZŁ
RIDGE RACER REV. - 195,00 ZŁ
ROAD RASH - 195,00 ZŁ
SENNA KART - 195,00 ZŁ
SHELLSHOCK - 180,00 ZŁ
SPACE HULK - 195,00 ZŁ
STAR GLADIATOR - 195,00 ZŁ
TEKKEN 2 - 205,00 ZŁ
TIME COMMANDO - 195,00 ZŁ
TOP GUN - 195,00 ZŁ
TOMB RAIDER - 195,00 ZŁ
TRUE PINBALL - 195,00 ZŁ
TUNNEL B1 - 195,00 ZŁ
WING COMMANDER 3 - 195,00 ZŁ
WIPE OUT 2097 - 195,00 ZŁ
WORMS - 195,00 ZŁ



AREA 51
CARNAGE HEART
CONTRA
DESCENT 2
DRAGON HEART
EPIDEMIC
EXTREME GAMES 2
KING'S FIELD 2
LEGACY OF KAIN
TOTAL NBA '97

SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY - 205,00 ZŁ
BATTLE MONSTER - 179,00 ZŁ
BLACK FIRE - 199,00 ZŁ
BLAM MACHINE HEAD - 199,00 ZŁ
CASPER - 199,00 ZŁ
CHAOS CONTROL - 199,00 ZŁ
CLOCKWORK KNIGHT 2 - 199,00 ZŁ
COMMAND & CONQUER - 219,00 ZŁ
DAYTONA USA - 199,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY - 219,00 ZŁ
DIGITAL PINBALL - 189,00 ZŁ
DOOM - 199,00 ZŁ
DRAGON HEART - 199,00 ZŁ
EARTHWORM JIM 2 - 209,00 ZŁ
EXHUMED - 199,00 ZŁ
F1 CHALLENGE - 209,00 ZŁ
FIFA '96 SOCCER - 199,00 ZŁ
FIGHTING VIPERS - 209,00 ZŁ
GEX - 199,00 ZŁ
GHAN WAR - 209,00 ZŁ
GUNGRIFFON - 199,00 ZŁ
HARDCORE 4X4 - 209,00 ZŁ
HI OCTANE - 179,00 ZŁ
HIGHWAY 2000 - 199,00 ZŁ
IN THE HUNT - 199,00 ZŁ



JOHNNY BAZOOKA - 169,00 ZŁ
LEMMINGS 3D - 179,00 ZŁ

LOADED - 219,00 ZŁ
MYST - 189,00 ZŁ
NBA JAM EXTREME - 199,00 ZŁ
NEED FOR SPEED - 219,00 ZŁ
NHL HOCKEY - 189,00 ZŁ
NIGHT WARRIORS - 209,00 ZŁ
NIGHTS - 209,00 ZŁ
OFF WORLD INTERCEP. - 179,00 ZŁ
OLYMPIC GAMES - 189,00 ZŁ
OLYMPIC SOCCER - 189,00 ZŁ
PANZER DRAGOON - 189,00 ZŁ
PANZER DRAGOON 2 - 209,00 ZŁ
PRO PINBALL - 179,00 ZŁ
RAYMAN - 219,00 ZŁ
ROAD RASH - 219,00 ZŁ
SEGA RALLY - 209,00 ZŁ
SHELLSHOCK - 219,00 ZŁ
SHINOBI X - 189,00 ZŁ



SHOCKWAVE ASSAULT - 179,00 ZŁ
SIM CITY 2000 - 199,00 ZŁ
SKELETON WARRIOR - 199,00 ZŁ
SPACE HULK - 209,00 ZŁ
STARFIGHTER 3000 - 199,00 ZŁ
STREET RACER - 209,00 ZŁ
TOSHINDEN - 219,00 ZŁ
TOMB RAIDER - 209,00 ZŁ
TUNNEL B1 - 209,00 ZŁ

ZAPOWIEDZI

BUG 2
DIE HARD TRILOGY
FIFA SOCCER'97
NBA LIVE '97
SPOT 3

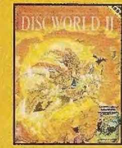
PC CD

3D ATLAS - 149,00 ZŁ
ATLAS ŚWIATA - 75,00 ZŁ
AH-64D LONGBOW - 143,00 ZŁ
A.D. 2044 - 118,00 ZŁ
A.T.F. - 129,00 ZŁ
AD&D BLOOD & MAGIC - 134,00 ZŁ
ALBION - 134,00 ZŁ
AZRAEL'S TEAR - 147,00 ZŁ
BAD MOJO - 116,00 ZŁ
BATTLEGR. ARDENNES - 110,00 ZŁ
BATTLEGR. GETTYSB. - 110,00 ZŁ
BROKEN SWORD - 156,00 ZŁ
CRUSADER-NO REGRET - 126,00 ZŁ
C & C: RED ALERT - 150,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY 2 - 144,00 ZŁ
DISCWORLD 2 - 153,00 ZŁ



ENCYKLOP. KOSMOSU - 115,00 ZŁ
ENCYKLOP. MALARSTWA - 75,00 ZŁ
ENCYKLOP. PRZYRODY - 175,00 ZŁ
ENCYKLOPEDIA PWN - 235,00 ZŁ
ESPN EXTREME GAMES - 115,00 ZŁ
FIFA SOCCER '97 - 145,00 ZŁ
GENDER WARS - 140,00 ZŁ
GENEWARS - 128,00 ZŁ
GRAND PRIX 2 FORM. 1 - 126,00 ZŁ
HISTORIA EUROPY - 95,00 ZŁ
HISTORIA ŚWIATA - 75,00 ZŁ

MEGAPAK 5 - 134,00 ZŁ
MEGAPAK 6 - 150,00 ZŁ
MEGARACE 2 - 126,00 ZŁ
OLYMPIC GAMES - 140,00 ZŁ
PANDORA DIRECTIVE - 145,00 ZŁ
RALLY CHAMPIONSHIP - 130,00 ZŁ
RAYMAN - 88,00 ZŁ
RIPPER - 140,00 ZŁ
RETURN FIRE - 110,00 ZŁ



SCREAMER 2 - 145,00 ZŁ
SECRET SERV. CD # 40 - 21,00 ZŁ
SECRET SERV. CD # 41 - 21,00 ZŁ
SECRET SERV. CD # 42 - 22,00 ZŁ
SETTLERS II - 131,00 ZŁ
SHATTERED STEEL - 134,00 ZŁ
SILENT HUNTER - 140,00 ZŁ
SŁOWNIK JĘZYKA POL. - 140,00 ZŁ
SŁOWNIK WIELOJĘZYK. - 240,00 ZŁ
SMURFS - 115,00 ZŁ
STRIKER '96 - 115,00 ZŁ
SYNDICATE WARS - 126,00 ZŁ
TIME COMMANDO - 128,00 ZŁ
TOMB RAIDER - 141,00 ZŁ
TUNNEL B1 - 148,00 ZŁ
VIRTUA FIGHTER - 171,00 ZŁ
WARCRAFT 2 - 147,00 ZŁ
WIPE OUT - 115,00 ZŁ



BLAM ! MACHINEHEAD
HEROES MIGHT & MAGIC II
JET FIGHTER 3
LORDS OF THE REALMS II
NASCAR RACING II

NOWOŚCI

COOLBOARDERS - PSX - 195,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY 2 - PSX - 195,00 ZŁ
INCREDIBLE HULK - PSX - 195,00 ZŁ
INTERNATIONAL MOTO - PSX - 195,00 ZŁ
JET RIDER - PSX - 195,00 ZŁ
PITBALL - PSX - 195,00 ZŁ
PLAYER MANAGER - PSX - 195,00 ZŁ
SPACE JAM - PSX - 195,00 ZŁ
TOBAL NO.1 - PSX - 195,00 ZŁ
TWISTED METAL 2 - PSX - 195,00 ZŁ

ALIEN TRILOGY - SAT - 205,00 ZŁ
NIGHTS - SAT - 209,00 ZŁ
PANZER DRAGOON 2 - SAT - 209,00 ZŁ
VIRTUA ON - SAT - 219,00 ZŁ
WORLD WIDE SOCCER '97 - SAT - 209,00 ZŁ

ARCHIMEDEAN DYNASTY - PC - 150,00 ZŁ
DIABLO - PC - 150,00 ZŁ
FLYING CORPS - PC - 150,00 ZŁ
KRAZY IVAN - PC - 133,00 ZŁ
M.A.X. - PC - 150,00 ZŁ
NBA LIVE '97 - PC - 145,00 ZŁ
NHL HOCKEY '97 - PC - 145,00 ZŁ
PRIVATEER 2 - PC - 155,00 ZŁ

PROMOCJA

***CASPER** - PSX - 165,00 ZŁ*
***CRASH BANDICOOT** - PSX - 195,00 ZŁ*
***FORMULA 1** - PSX - 195,00 ZŁ*
***TEKKEN 2** - PSX - 195,00 ZŁ*
***DAYTONA USA** - SAT - 165,00 ZŁ*
***SHOCKWAVE ASSAULT** - SAT - 165,00 ZŁ*

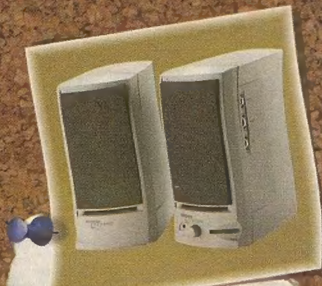
DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ Z NASZEJ OFERTY ?

- Proponujemy najniższe ceny
- Działamy szybko
- Udzielamy atrakcyjnych rabatów dla stałych klientów
- W podane ceny zawierają koszty wysyłki

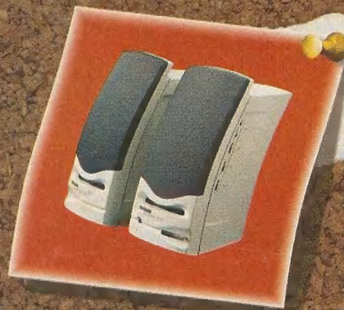
Co miesiąc wśród klientów rozlosowywane są nagrody !!!



SV-732
Aerospace extreme 100 W,
surround, 100-15000 Hz



SV-733
Aerospace extreme De Luxe180 W,
surround, 100-20000 Hz



SV-734
Aerospace surround 120 W,
surround, 100-18000 Hz

Wygląd!
Jakość!
Gwarancja!

INTERACT
by Multi-Styk®



SV-735
Aerospace surround De Luxe180 W,
surround, 100-20000 Hz



SV-741
Aerospace Delta 50 W,
surround, 100-15000 Hz



Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych. Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk: ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43. Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

...możesz dowodzić dywizją lub całym batalionem:

WSPÓŁCZESNE BITWY CZOŁGÓW

STEEL PANTHERS II

MODERN BATTLES



REALISTYCZNE ANIMACJE
SEKWENCJE VIDEO

WIETNAM. KOREA. BLISKI WSCHÓD.
EUROPA. KANADA. CHINY. ROSJA.
oraz kampanie według twojego pomysłu...

SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
OPTIMUS BIS
42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39